CONSOLES+

CONSOLES+

Consoles+, le lapin que tous les canards nous envient!

EXCLUSIF

SATURN

LE NOUVEAU LOOK DE LA SATURN

LES PREMIERS JEUX DE LA 32 BITS SONY

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

SPECIAL SALONS

BANANA A TOKYO

ZE KILLER A LONDRES

NEO GEO

3DO

ET LES AUTRES ...

GRATUIT

50 PAGES DE TIPS INEDITS

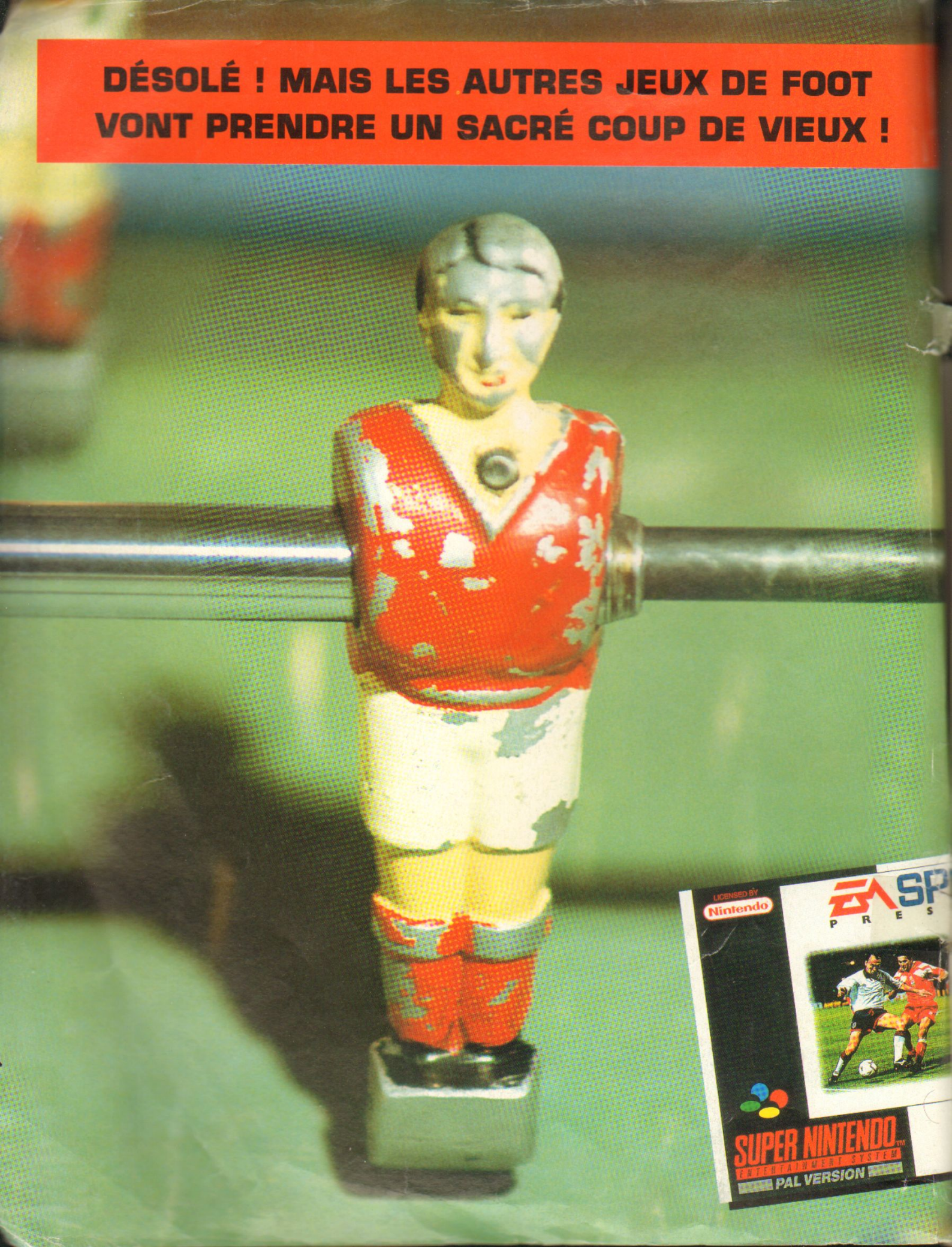
CONSOLES+ DE TESTS

BUGS BUNNY (SNIN), DRAGON BALL Z (MD), SUPER METROID (SFC), STREETS OF RAGE 3 (MD)...

T 6745 - 32 - 32,00 F

N° 32 MAI 1994 : 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

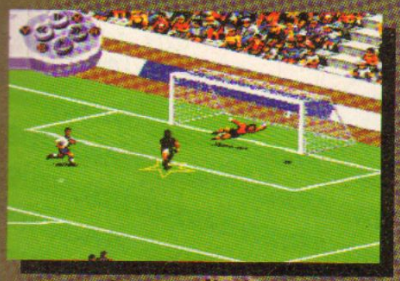
DÉSOLÉ ! MAIS LES AUTRES JEUX DE FOOT VONT PRENDRE UN SACRÉ COUP DE VIEUX !



Plus vrais que vrais, des retournés dignes des grands "dieux" argentins !

Attaque, centre, tête plongeante... La simulation dépasse presque la réalité !

Corner ! Pas de panique, la "loupe" FIFA SOCCER vous emmène au cœur de l'action !



Aucune limite. Aucun jeu de sport n'est allé aussi loin dans les détails !

Du grand spectacle et des arrêts musclés... qui sentent vraiment le gazon !

ÉLUE MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE DE L'ANNÉE*

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*
2,19 F/min.

CINQ JOUEURS
5
C'EST 5 FOIS MIEUX

ocean

T'ES PRIS AU JEU

CHALLENGE F1 POLE POSITION (SNIN)

Pour ce challenge, les règles sont très simples: il vous suffit de réaliser chaque mois le meilleur temps sur un circuit, avec un pilote automobile que l'on vous impose. Envoyez une photo de votre meilleur temps à: Ludi Media, Challenge F1 Pole Position, 28, rue Armand-Carrel, 93556 Montreuil Cedex.
Ce mois-ci: *Alboretto sur Footwork au Grand Prix d'Italie.*

LES GAGNANTS DU CHALLENGE DU MOIS DE MARS:
- *Thomas SABATON (34): 1'26"25*
- *Florent MORTEL (80): 1'26"50*
- *Frédéric LEFEVRE (50): 1'29"15*
- *Frédéric CHANE KAI (97): 1'29"22*
- *Nicolas HEYNE (93): 1'30"43*

Les gagnants peuvent appeler Nathalie Deshayes, au 16 (1) 48 57 25 41, pour choisir un jeu dans la gamme Ludi Games.

Notre couverture: BUGS BUNNY © 1994 WARNER BROS.

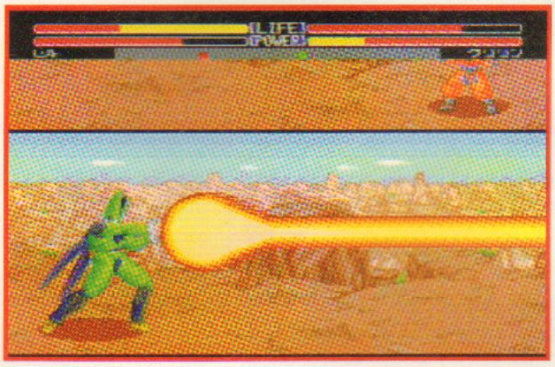
FONCEZ VITE DANS LA RUBRIQUE COURRIER EN PAGE 156, BOMBOY VOUS PROPOSE DE NOUVEAUX CONCOURS POUR GAGNER DES ABONNEMENTS À CONSOLES +

CSG AU JAPON: LES SALONS CONTINUENT — 12

Au japon, royaume du jeu vidéo, les salons se succèdent. Banana San, en direct de l'Archipel, n'en rate aucun.

PS-X : LES PREMIÈRES IMAGES DÉVOILÉES — 30

Découvrez dès aujourd'hui les softs de demain. Les premières images sur PS-X sont impressionnantes.



DRAGON BALL Z l'Appel du Destin (MD): Bandai se met à développer sur MD et nous propose un DBZ aussi dévastateur que celui sur SNIN.

PREVIEWS DU JAPON — 26

Sonic Drift (au petit goût de Super Mario Kart), le nouveau Ranma 1/2 et plein d'autres jeux vous sont dévoilés en direct live du Japon.

SATURN: UN LOOK D'ENFER — 34

Le look final de la Saturn enfin dévoilé. Les photos de la console sous toutes ses coutures.

NEWS ET RAGOTS — 64

Tout, tout, tout, vous saurez tout...

PREVIEWS — 72

Wolfenstein 3D d'Imagineer et FIFA international Soccer d'Ocean bientôt sur SNIN...

DES TIPS, TOUJOURS DES TIPS... — 76

En plus de la rubrique Tips de ce mois, notre cher Switch nous a pondu un booklet de derrière les fagots: 50 pages de tips inédits, photos à l'appui.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE (SNIN)	80
CAESAR'S PALACE (GG)	134
DRAGON BALL Z (MD)	90
DRAGON'S LAIR (3DO)	98
DUNE 2 (MD)	106
HYPERDUNK (MD)	96
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER (SNIN)	114
L'ECOLE DES CHAMPIONS (SNIN)	110
MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MD)	130
MUSCLE BOMBER (SFC)	104
POWER STRIKE 2 (GG)	117
REN & STIMPY (MD)	112
RIDGE RACER (ARCADE)	154
SAILOR MOON R (SFC)	133
SPACE ACE (SNIN)	128
STREETS OF RAGE 3 (MD)	84
SUB-TERRANIA (MD)	118
SUPER GOAL 2 (SNES)	127
SUPER INDY CHAMP (SFC)	116
SUPER METROID (SFC)	100
SUPER PUYO PUYO (SFC)	94
TOP GEAR 2 (SNIN)	88
VIRTUAL SOCCER (SNIN)	122
WING COMMANDER (3DO)	124

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins: A GAME WORLD, ALLIA, ALYZEES, ESPACE 3 et VOLUSIA GAMES.
Et toujours les magazines japonais: FAMICOM TSUSHIN et KADOKWA SHOTEN.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

DES TESTS, DES TESTS, OUI MAIS DES TESTS 16 BITS — 80

Bugs Bunny, Axel, Paul Atréide ou encore Marko, pas un n'a dédaigné l'invitation de nos plus grands testeurs. Les reviews les plus percutantes de toute la profession de ce côté-ci de la galaxie.

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE (SNIN): des animations hilarantes, des gags,à gogo...

ECTS DE LONDRES — 136

Le plus grand salon de jeux vidéo européen a été couvert par A.H.L., Banana San, Sam et... Ze Killer! Toutes les infos, sur les bijoux comme sur les daubes, from London.

ARCADE — 154

Ridge Racer écrase-t-il Virtua Racing et les autres courses de voitures en arcade?

LE COURRIER — 156

Votre troll vous a quitté? Votre gobelin vous trompe? Esmeralda Bomboy répond à toutes vos questions (carte Bleue acceptée). Une adresse à ne pas oublier: Consoles+/Esmeralda Bomboy 75754 Paris Cedex 15.

ZE KILLER — 162

Plus dangereux que jamais, Ze Killer a encore frappé: mais que fait la police?

SPEEDY GONZ' TESTE PLUS VITE QUE SON OMBRE — 166

Plus rapide que l'éclair, plus vif que le serpent, Speedy est de retour et il n'est pas content. Faites chauffer vos manettes, préparez vos mirettes, les tests les plus fous à la vitesse grand V!

INDEX — 164

De A à Z, tous les jeux testés dans Consoles+ depuis le numéro zéro.

LES P.A. — 170

Les meilleures occasions du monde entier. Si, Si, je vous assure!

Un poisson bien salé!

Plusieurs de nos confrères ont eu l'idée de monter un faux scoop en guise de poisson d'avril. Je dois avouer que je me suis littéralement décomposé en découvrant une nouvelle console Sharp dont je n'avais encore jamais entendu parler... et pour cause! Il ne m'a fallu que quelques minutes pour découvrir qu'il s'agissait d'un canular, mais je peux vous dire que ces minutes-là furent très longues et que je suis passé par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel! Je le crois pas, ça!

*D'un côté, je félicite nos confrères car le coup était très bien ficelé (j'ai particulièrement apprécié la photo de la machine) mais, d'un autre côté, je souhaiterais qu'ils évitent de me secouer comme cela à l'avenir; si je fais un infarctus, ce sera de leur faute! Mais si je vous parle de cela, c'est pour une raison bien précise. En effet, comme il n'était précisé nulle part qu'il s'agissait d'un poisson d'avril, il est évident que de nombreux joueurs peuvent penser que cette nouvelle est exacte et nous risquons fort de recevoir un important courrier nous réclamant des informations sur cette soi-disant console Sharp. Mettons donc définitivement les choses au point: **la console Sharp n'existe pas**, sans quoi Consoles+ vous en aurait parlé!*

Ne soyez pas déçus: une console de perdue, dix de retrouvées! Consolez-vous (si j'ose dire) en découvrant le nouveau look de la Saturn, ainsi que les premières images de la PSX: il y a de quoi rêver!

Et puis, vous découvrirez dans ce numéro la plupart des jeux qui sortiront d'ici à la fin de l'année, en direct de Tokyo et de Londres. On vous offre même un booklet de 50 pages de tips inédits! Alors, dévorez votre mag' préféré et rendez-vous le mois prochain, Consoles+ vous réserve une belle surprise!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu ou si vous voulez des renseignements sur le magazine.

Les filles d'à côté
L'épisode inédit

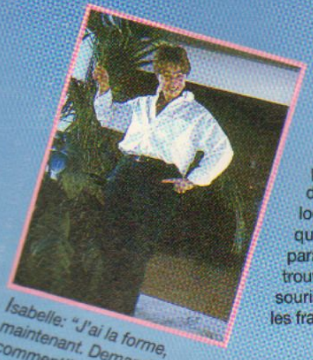
LE TROMBINOSCOPE

Vous connaissez certainement cette nouvelle série, diffusée sur TF1, qui met en scène trois jeunes et jolies filles aux prises avec leurs somptueusement niais voisins. Mais je suis certain que l'épisode dont je vais vous parler ne passera jamais sur la chaîne privatisée. Voici donc, en exclusivité pour Consoles+, les photos du tournage que vous ne verrez nulle part ailleurs (et c'est tant mieux!). L'histoire commence alors que nos jeunes et charmantes collègues sont retenues prisonnières dans la jungle des locaux de Consoles+...

Dominique, en position assise, à la recherche du repos.

Catherine en position de recherche de sérénité.

Ces deux charmantes demoiselles dissimulent, sous une apparence faite de charme et de suavité (c'est incontestable et incontesté), une force intérieure bougrement destructrice. Elles ont en effet passé, successivement et avec succès, leur ceinture noire de karaté, le BAFA et leur permis poids lourd. Elles travaillent main dans la main afin de réduire à néant quiconque tenterait de pénétrer dans nos bureaux. Avis aux Dom Juan en herbe!



Isabelle: "J'ai la forme, maintenant. Demandez-moi comment!"

Isabelle, comme son nom l'indique, est notre spécialiste maison en plantes vertes. Vous la voyez ici en train de nous présenter un spécimen fort rare, l'Anacréonticus Guingettum à tige longue. Cette plante, cultivée exclusivement en Amérique du Sud, a réussi à prendre pied dans nos locaux. Son exposition dans un hall très fréquenté lui fait secréter un gaz toxique qui paralyse les nerfs du visage des personnes se trouvant à proximité des feuilles. Crispée mais souriante, je pense qu'Isabelle vient d'en faire les frais pour nous. Merci, Zaza!

Nathalie, 95-60-90 (précédé du 16 pour la province).

Nathalie est le big boss de la pub. Elle a enfermé pendant six jours dans les toilettes un annonceur qui ne voulait pas passer de publicité dans le journal. Au moment où cette photo a été prise, Nathalie déclarait: "Quoi, qu'est-ce qu'il a le photographe, il est pas jouâsse? Y veut ma photo, ou quoi?" Le reporter a eu sa photo, mais on ne l'a plus jamais revu. Nous n'avons plus de nouvelles depuis quinze jours et nous sommes assez inquiets. Encore une victime du lobby publicitaire?

Frédérique, inconditionnelle des films cultes "Psychose" et "Dorothée live au Zénith".

Frédérique est une ravissante jeune fille. Malheureusement, elle n'a pas toute sa tête! Mes talents d'enquêteur m'ont permis de recueillir quelques informations auprès du petit lapin bleu qu'elle tient à ses côtés. "C'est une vraie furie, cette nénette! a-t-il déclaré en substance. Elle tenait une scie sauteuse dans sa main droite et menaçait de me la planter dans le flanc si je n'affichais pas ce stupide rictus. Dans de telles conditions, j'ai obtempéré. C'est une schtarbe!"

Christine, top model chez Mimile, grossiste de vestes en Jean.

Christine, première maquettiste. Cette femme au tempérament de feu est une ancienne "blouson noir" made in Malakoff. Aujourd'hui, elle regrette encore sa vieille Mobylette 103 SP, mais a gardé sa veste ringardos des sixtees. Souvenirs, souvenirs...

Stéphanie, célibataire jusqu'à nouvel ordre.

Stéphanie est aussi charmante que mystérieuse: elle n'a de cesse de cacher sa vie privée derrière l'écran opaque d'une discrétion à l'anglaise. Cependant, fouineur que je suis, j'ai réussi à la surprendre alors qu'elle s'entraînait dans le hall de notre immeuble à quelques nouvelles positions de tir. Espionne pour quelque pays de l'Est? Agent double pour le compte de la CIA? Membre d'un groupuscule révolutionnaire?
Ses incessants aller-retour entre Lyon et Paris me semblent de plus en plus suspects. La méfiance règne...

Pascale fait toujours réparer sa voiture chez Bébert, grossiste en pièces détachées.

Pascale est d'une espèce rare. Pour ceux qui l'ignorent, "Pascale" vient du Latin "Pascalum", qui signifie "Femme de la forêt, avec la bouche ouverte". Inutile d'aller demander confirmation à votre prof de latin, cette photo témoigne de l'exactitude de la traduction. Selon les Anciens, Pascale coucherait dans les plantes du hall. Cette amazone "grunge" tente en vain de se justifier: "C'est formidable, avec le jardinier qui vient nous arroser tous les matins, j'ai l'eau courante gratis." Rationnel, mais assez mesquin, non?

Odile, record-wowan du temps de pause devant un appareil photo: 5 jours, 6 heures et 24 minutes, au terme desquels l'objectif a préféré s'autodétruire.

Odile vient de temps à autre nous voir à Consoles+, mais nous ne savons rien d'elle: ni son nom, ni son âge, ni sa taille. La seule chose dont nous soyons certains, c'est qu'elle est capable de résister à de très hautes doses de caféine. Ce qui la rend parfois un peu nerveuse. Preuve en est, nous la voyons ici, en train d'attendre qu'on la prenne en photo depuis quelques heures et quelque cent trente et un cafés. Ceci expliquant certainement cela.

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

photo FLASH-PRESS

KICK OFF 3

vous n'aviez jamais joué au football...

LE BALLON D'OR
SORTIE NATIONALE DU FILM LE 13 AVRIL

ANCO
imagineer

MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NINTENDO

36.15 LUDI GAMES

SORTIE OFFICIELLE DU JEU LE 1er JUIN

JOUE et GAGNE

Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

APPELLE VITE AU :
36 68 68 77

©1994 Anco Software Ltd published by imagineer © Nintendo the Nintendo product seals and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. Sega Megadrive is a trademark owned by Sega Entreprises.Ltd.

TOP FLOP

SUPER METROID
DE NINTENDO
SUR SFC

Après avoir fait le bonheur des possesseur de NES, Super Metroïd arrive enfin sur la Super Famicom. Certes, il n'est disponible aujourd'hui qu'en import, mais ce n'est pas une raison pour s'en priver. Rotations et scrollings en parallaxe sont au rendez-vous. De plus, Super Metroïd n'est pas un jeu bête et méchant. Pour vous sortir de certains niveaux, il va falloir vous secouer sérieusement les neurones. Et l'action n'est pas en reste. Que demander de plus?

91%

HYPERDUNK
DE KONAMI
SUR MD

Quelle déception, mes amis! Qui aurait pu penser qu'un jeu de Konami fasse son apparition dans les flops du mois? Nous sommes vraiment tombés de haut: les sprites des différents joueurs sont stéréotypés et ressemblent davantage à des gorilles handicapés qu'à des êtres humains qui jouent au basket. Aucun soin n'a été apporté aux couleurs: le terrain, jaune pisseux, est une véritable horreur! Konami nous montre que même les plus grands sont capables des pires ratages! Espérons que ce sera le dernier.

68%

DUNE 2
DE VIRGIN
SUR MD

Bien que ce titre évoque un jeu testé le mois dernier dans Consoles+, Dune 2 sur Megadrive n'est aucunement la suite de Dune sur Mega CD. En effet, ce jeu est à ranger dans la catégorie Wargame. Vous devrez, par d'habiles tactiques et techniques, imposer l'hégémonie de votre peuple de mineurs sur la planète Dune. Pour cela, il vous faudra veiller au bon développement de votre colonie. Dans le même temps, il serait bon de surveiller les autres clans: ils ont une fâcheuse tendance à empiéter sur votre territoire!

91%

SUPER INDY CHAMP
DE FORUM
SUR SFC

Super Indy Champ aurait pu être un excellent jeu. L'idée de départ était prometteuse: proposer plusieurs courses de voitures sur des circuits différents, le tout animé grâce au mode 7 de la Super Famicom. Hélas! le résultat n'est pas du tout à la hauteur de nos espérances: la maniabilité de la voiture est lamentable et le défilement du décor ultralent. Ce jeu satisfera tout de même les amateurs du genre... à condition toutefois qu'ils ne soient pas trop nerveux!

69%

SUB-TERRANIA
DE SEGA
SUR MD

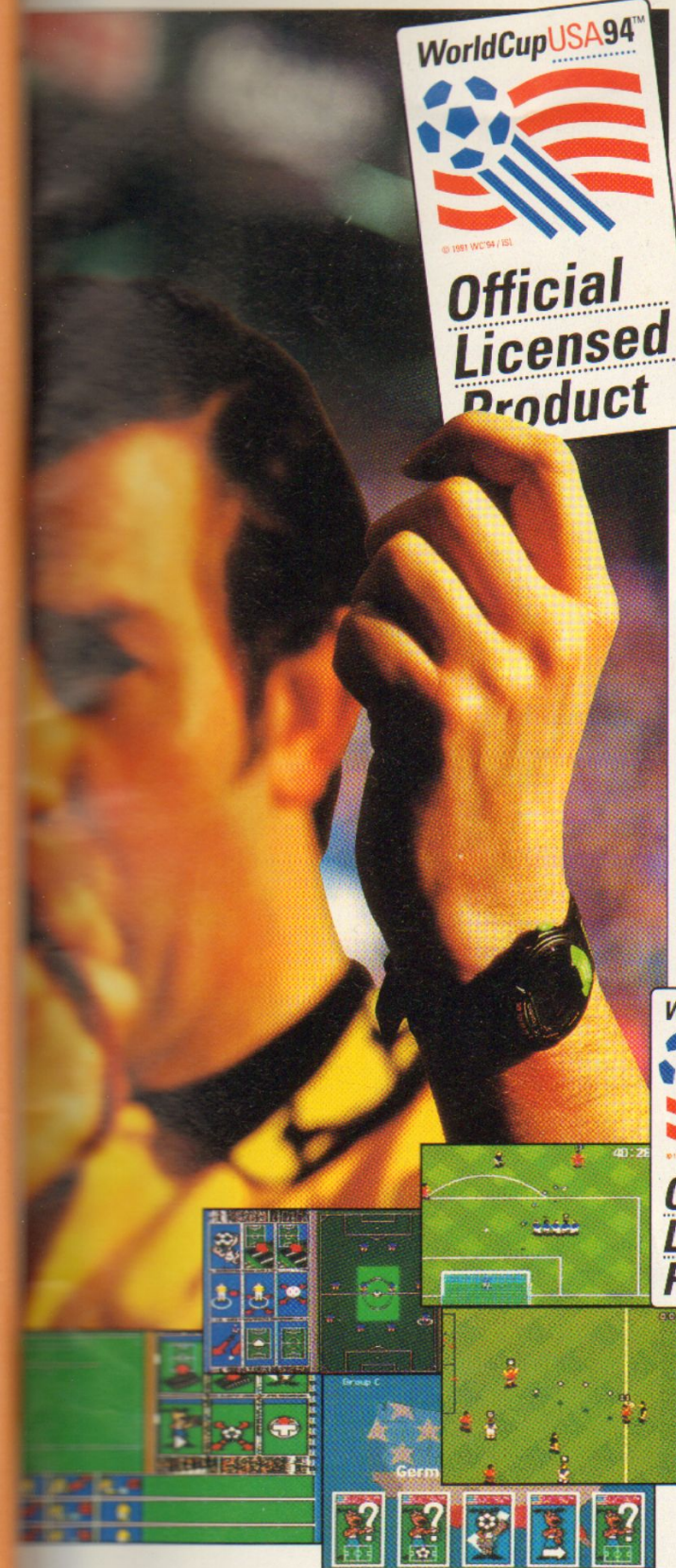
En voilà une surprise qu'elle est bonne! Venu de nulle part et sans crier gare, ce nouveau jeu de Sega risque fort d'être la nouvelle référence en matière de jeu d'action/réflexion. Sub-Terrania est le genre de jeu qui nous montre qu'avec un peu de patience et d'habilité, on parvient à des résultats étonnants. Les graphismes sont fins, colorés et bien travaillés. La bande-son est hyper-entraînante, et les bruitages superbes. Subterrania est certainement le jeu qu'il faut posséder sur Megadrive!

90%

KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER
D'ANCO
SUR SNIN

Sous ce nom à rallonge, se cache tout simplement une simulation de football à l'anglaise. C'est-à-dire un pauvre Kick Off mâtiné d'un programme de gestion de club de foot. L'ensemble est assez indigeste. Plutôt goûter le pudding à la grenadine ou la panse de brebis farcie. Quand on sait que de gros titres seront au menu le mois prochain, il y a de quoi faire la fine bouche, non?

71%

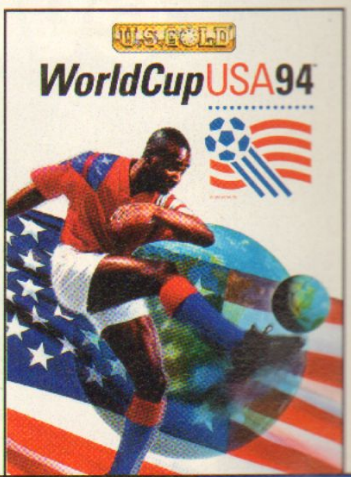


Le seul jeu de foot qui mérite le label officiel "World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de STRATÉGIE.

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



U.S. GOLD

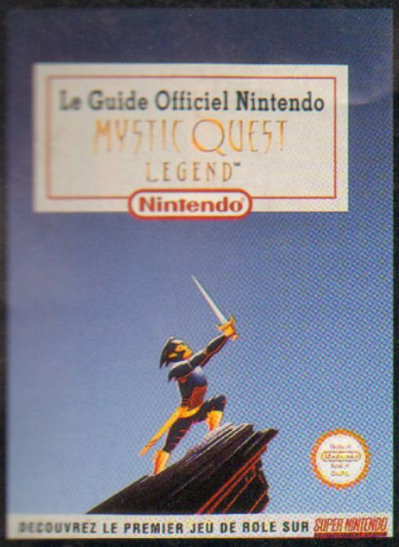
Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

Ceux qui en sont revenus en ont fait un livre.

Young & Rubicam France 94



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.

*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

LE CSG, UN

et rond et rond petit pata

Plusieurs fois par an, l'association des éditeurs de jeux vidéo japonais organise dans l'Archipel un petit salon, petit par la place qu'il occupe mais aussi par sa durée, où sont présentés quelques-uns des nouveaux jeux qui feront leur apparition dans les prochains mois. Très orienté "consommateurs", il se tient dans trois des plus grandes villes du Japon et permet aux jeunes Nippons de se faire une idée, joypad en main, des futures productions. Comme chaque année, Nintendo boudait l'événement, la société organisant son propre salon durant l'été. Sega était au rendez-vous, mais n'a présenté aucun produit réellement nouveau. Les jeux de cette édition étaient à 80% dédiés à la SFC, même si on pouvait voir quelques cartouches pour la PC Engine et pour la MD (la moins bien représentée!). Au détour des allées, on a cependant découvert deux ou trois petites merveilles qui, à elles seules, méritaient le déplacement!

Tactics Ogre

Quest SFC

Avec Tactics Ogre, Quest signe la suite de son jeu de rôles animé, Battle Ogre. Celui-ci, après avoir fait la joie des jeunes Nippons, avait été importé et traduit par Imagineer en Europe et aux USA. Tactics Ogre reprend tous les éléments qui avaient fait le succès de son prédécesseur: les décors sont toujours aussi superbes et les animations des sprites qui combattent à l'arme blanche ou à coups de sort magique sont un régal pour les yeux! Le scénario s'inscrit dans la suite du premier épisode, mais l'aspect "RPG" a été renforcé. Les animations et les différents aspects visuels du jeu ont été retravaillés pour renforcer le réalisme. Fini les combats qui se déroulaient en terrain plat et découvert. Ils ont lieu maintenant aussi bien au sommet d'une montagne qu'en milieu urbain. Par ailleurs, la représentation graphique des sorts est beaucoup plus travaillée. Tous les textes sont en japonais, mais des versions dans des langues moins exotiques sont d'ores et déjà annoncées.

Après un combat, et à condition que vous ayez eu le dessus, le chef du groupe adverse vous prête allégeance et vous propose de joindre ses troupes aux vôtres.

Petit affrontement entre vos aventuriers et un groupe de dragons.

PETIT SALON

con

LE JAPON EN DIRECT

Une bande de griffons est positionnée dans les hauteurs et vous barre le passsage.

Graphiquement, le terrain a été nettement amélioré.

Qu'il pleuve ou qu'il vente, vos troupes se déploient.

WILD GUNS

Natsume SFC

Clint ou Amélie: choisissez votre héros!

Ah! L'Ouest sauvage, l'odeur de la poudre, les balles qui sifflent...

Dès que vous voyez ce gros robot pas beau, videz votre chargeur.

Dans le bar, des robots apparaissent de temps à autre.

Attention, le gros robot teigneux va dégainer!

Wild Guns était une des bonnes surprises du CSG. Ce jeu de tir tout simple, qui ne se prend pas au sérieux, offre une réalisation excellente tant pour les différentes animations des sprites que pour la facilité avec laquelle on déplace le curseur à l'écran afin d'éliminer toute menace potentielle. Il s'agit d'un shoot' tout ce qu'il y a de plus classique. Vous incarnez un cow-boy ou une jeune femme. Votre personnage apparaît de dos, au premier plan. Vous déplacez le viseur de votre pistolet et faites feu sur vos adversaires. Ceux-ci, pistoleros, indiens déplumés et chasseurs de primes, surgissent de tous les coins de l'écran, dans la grande tradition des westerns "spaghetti": il en sort des fenêtres, il en surgit de sous des chariots, il en tombe des toits... Bref, vous allez faire parler la poudre dans ce jeu d'action où toute stratégie est à oublier au profit de la vitesse de réaction! Les scènes se déroulent dans divers lieux typiques: la grande rue, le saloon, la banque... Et comme Natsume ajoute toujours un grain de folie, les programmeurs ont placé, aux côtés de cette faune issue tout droit des "Mystères de l'Ouest", une série de robots hyper-modernes qui ont l'air de s'être trompés d'époque mais qui n'en vident pas moins chargeur sur chargeur!

SAVOIR TIRER PLUS VITE QUE SON OMBRE!

Dans Wild Guns, pas question de traînasser! Les Pas-beaux surgissent à tout moment et vous n'avez pas une minute pour souffler. Votre meilleur ami est votre gros flingue et n'hésitez pas à vous en servir, vos munitions sont illimitées!

Là-bas, le gros joufflu qui boite de la jambe gauche et qui renifle essaie de se réfugier dans le chariot ...

... enfin, essayait!

KIKIKAITAI 2

Natsume
SFC

Le shoot-them-up qui permet d'expédier le plus de projectiles à la seconde sur ses adversaires est de retour! Dénommé Rocky et Pocky 2 aux USA, il met à nouveau en scène la petite Japonaise, Sayo, et son compère, le raton laveur, dans des décors tout droit sortis des légendes du Japon médiéval. Une fois encore, les trépassés essaient de débarquer en force dans notre monde. Les fantômes, les âmes errantes et autres démons envahissent temples et cimetières. A vous de les en déloger. En mode 1 joueur, vous dirigez Sayo et votre compagnon vous suit automatiquement pour vous prêter main forte. En mode 2 joueurs, le second contrôle le raton laveur ou, dans cette nouvelle version, une ninja ou un bonze. Pas grand-chose de nouveau dans cet épisode mais Monsieur Plus est passé par là! Autrement dit, plus d'action, plus de Pas-beaux à combattre, des niveaux plus vastes... Très amusant, mais très ressemblant à son aîné!

Sayo (ou Rocky) et ses nouveaux compagnons

Les décors, comme dans le premier épisode, représentent un Japon très traditionnel.

La puissance de votre tir évolue rapidement grâce aux bonus que vous trouverez en chemin.

Pour compenser le nombre incroyable de démons qui vous sautent dessus, les programmeurs n'ont pas été avares d'items et de bonus.

DRIFT KING HIGHWAY BATTLE' 94

BPS - SFC

Cette simulation de course de voitures offre la particularité de permettre à deux joueurs de concourir simultanément. L'écran est divisé en deux parties, et chaque joueur voit alors son véhicule. Lorsqu'il n'y a qu'un joueur qui participe, l'écran reste séparé en deux et la voiture est affichée sous deux angles différents. Dans l'un, on voit l'engin de dos alors que l'autre montre le même véhicule vu de face! C'est assez amusant de voir ainsi sa voiture, de derrière, s'engager dans un virage et, sur l'écran du bas, en train de négocier la sortie de la courbe! Cette prouesse technique est due à la présence d'un circuit DSP à l'intérieur de la cartouche, qui pédale comme un fou pour effectuer tous les calculs et pouvoir ainsi afficher ces différentes vues. A part l'aspect original de la représentation, Drift King est une course assez classique, où l'on retrouve les options incontournables, du genre Time attaque, boîte automatique ou manuelle...

Grâce au DSP, les pistes défilent à toute vitesse sous les roues de votre automobile

Au bas de l'écran, vous voyez votre automobile entrer dans un virage, pendant qu'au-dessus elle est en train d'en sortir!

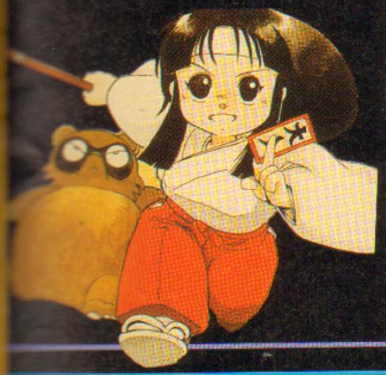
WORLD HEROES 2

Saurus SFC

Et hop! un nouvel éditeur de jeux est né. Au Japon, il en surgit de nouveaux toutes les trois semaines, surtout après les jours de pluie, comme les escargots! Cette fois-ci, il s'agit de Saurus. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître puisque cet éditeur ne propose pas moins, pour son premier jeu, que la version SFC de World Heroes 2! Quand on sait le prix que demande SNK pour licencier ses jeux sur consoles, on en conclut que des fées fortunées ont dû se pencher sur le berceau de Saurus. World Heroes 2 n'est plus à présenter: incarnant l'un des plus fameux combattants de l'histoire, vous allez affronter une série d'adversaires afin de mettre la main sur le titre de champion du monde. Six nouveaux guerriers ont fait leur apparition. Et vous avez à votre disposition des tonnes de centaines de millions de coups-de-la-mort-qui-swingue!

Eh oui! C'est un boss de fin de niveau.

La marchande vous souhaite la bienvenue avant de vous proposer de vous vendre quelques précieux objets.



Sélectionnez votre adversaire avant chaque nouveau combat.

Les deux zazous ont réussi à annuler leurs attaques respectives!

Les aires de combat sont aussi variées qu'esthétiques. Cette fois-ci, il s'agit d'un temple bouddhiste.

J. Maximum lance ses quelques centaines de kilos sur son malheureux adversaire. Ça va saigner!

"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO,

PROUVE-LE : DÉFIE JEAN-LOUP AU 36 68 68 60* !

ET TU POURRAS GAGNER DES TONNES DE CONSOLES ET DE JEUX VIDÉO."

TOUS LES DERNIERS JEUX ET CONSOLES SONT SUR LE 36 68 68 60

ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !
OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL, TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT :
3615 BUGSY*.
692 : RETIENS BIEN CE CODE, IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

*LE RETOUR 2,19 F/min.

AD'équation - Aix-en-Provence RCS 382 803 447

bubble mail

NEC Avenue PCE

A côté de superbes versions de jeux SNK pour l'Arcade Card, on pouvait voir une version PC Engine du chef-d'œuvre de Falcom, Bubble Mail. Hélas! trois fois hélas! l'adaptation pour la PC Engine était très décevante. Les sprites sont rikiki, avec une grosse tête et des petits corps. Les couleurs ne sont pas plus convaincantes... Une bonne partie de l'écran est occupée par une zone d'informations qui indique les ressources pécuniaires de Mail, ses armes et objets de valeur ainsi que l'état des forces de ses adversaires. On attendait mieux d'un tel titre, d'autant que la série des Ys, du même éditeur, avait débuté sur PC Engine!

La forêt est le premier lieu à visiter.

Ces espèces de ratons laveurs sont des adversaires faciles à combattre.

EXCITE STAGE '94

Epoch SFC

Cette simulation de football est très orientée Japon, puisque toutes les équipes participantes sont des clubs locaux nippons. Il est possible d'utiliser des Battle Code Master. Que d'émotion, Thierry, derrière le visage impassible de ces joueurs nippons! Tout à fait, Rolland!

Une faute vient d'être signalée par l'arbitre.

Dans une fenêtre vient s'inscrire en "playback" les derniers instants de la partie.

IT'S UP TO YOU

STARTER

Starter France, Tél: (1) 64 02 32 33.

MAD CHAMP 2088

Technos SFC

Et c'est parti pour un petit looping ... à 155 km/h, quand même!

Mad Champ 2088 est une course de motos futuriste qui ne se prend pas au sérieux. Dans la tradition Technos, les sprites ressemblent à des personnages de dessin animé ou de manga. D'autre part, l'accent est mis sur la jouabilité plus que sur la ressemblance avec la réalité. Les circuits sont directement issus de l'imagination fébrile des programmeurs et ne correspondent à aucun des circuits de course actuels. Certains possèdent même des loopings! Les concurrents sont prêts à tout pour gagner. Ils n'hésitent pas à décocher coups de pied et de poing aux adversaires qui passent un peu trop près. Il faut dire que le vainqueur est généreusement récompensé. Les gains lui permettront d'acquérir des véhicules plus puissants au fur et à mesure des courses.

Les participants à la course sont loin d'être des enfants de chœur. Celui-ci n'hésite pas à casser une moto afin de stopper un concurrent!

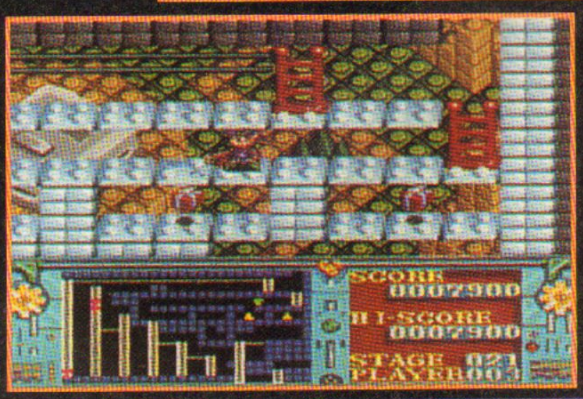
Le rectangle vert en haut de l'écran est une sorte de rétroviseur qui vous permet de repérer d'éventuels poursuivants.

LODE RUNNER TWIN

T&E Soft SFC

Ce jeu appartient à la préhistoire des jeux vidéo au même titre que Pac Man ou Space Invader. Il avait fait les beaux jours de l'Apple II au début des années quatre-vingt. Vous incarnez un petit personnage qui détruit au pistolet laser les dalles qui composent le sol. Celles-ci se reforment lentement et le jeu consiste à prendre au piège dans ces dalles en phase de recomposition les innombrables Pas-beaux qui vous donnent la chasse. C'est tout simple, mais c'est marrant et aussi accrocheur qu'un Tetris.
T&E Soft a donc récupéré les droits du jeu et lui a offert une cure de jouvence. Tout d'abord, les graphismes plus que dépouillés de la version originale ont été entièrement refaits. D'autre part, il est possible de jouer à deux.

Les deux Lode Runner, chacun dans leur coin, viennent de détruire une dalle, qui commence à se reformer.



Voici le plan de l'un des innombrables niveaux du jeu. C'est aussi l'aspect qu'avait le jeu original!

En mode 1 joueur, un tiers de l'écran est occupé par le plan du niveau. Cela s'avère bien pratique pour savoir où en sont vos adversaires.

LE JAPON EN DIRECT

SUPER 4 WD THE BAJA

Ce n'est pas la Lune, c'est le désert du Nouveau Mexique!

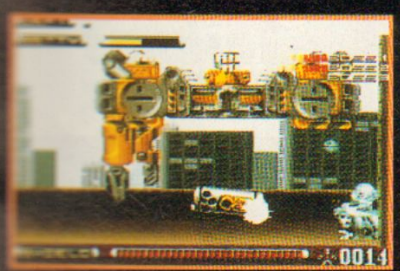
Bonjour, les boss!

Nichibutsu SFC

Cette course de voitures a l'originalité de vous placer au volant d'un monstre: un 4x4 avec des roues de deux mètres de haut et un moteur plus proche de celui d'une fusée que de celui d'une Panda. Parti de Californie, vous devrez vous rendre au Mexique. Le genre de promenade qui n'a rien à envier au Paris-Dakar. Les boss mettent à mal votre véhicule, tandis que les véhicules concurrents tentent de vous expédier en dehors de la piste. Bonne ambiance, quoi.

Attention! Ici, c'est le plus gros qui passe ... et qui casse!

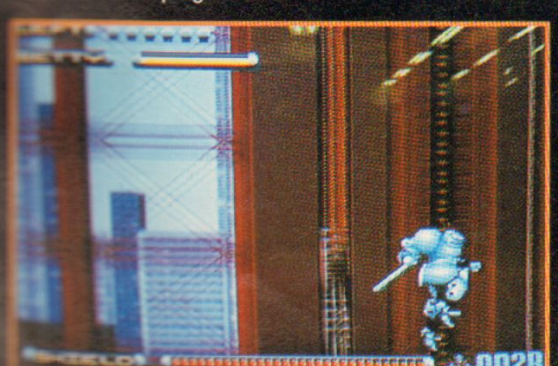
GENOCIDE 2



Kemco SFC

De niveau en niveau, les rencontres avec les boss ponctuent votre progression.

Ce jeu est une adaptation d'un hit sur PC 9801 et X 68000, deux ordinateurs nippons. Vous y incarnez un robot géant, qui parcourt un univers de science-fiction en cassant du robot. Votre engin est équipé de lance-roquettes et d'un canon, mais, en général, vos pieds et vos poings feront aussi bien l'affaire. Vous pouvez parcourir de courtes distances dans les airs, et bien sûr perfectionner votre armement au fur et à mesure de votre progression.



Voici le joli robot, avec son espèce de sabre à la main.

YUYUHAKUSHO

Namco - SFC

Cette cartouche est une adaptation d'un animé/manga japonais très célèbre qui met en scène une série de duels entre les divers personnages. Ceux-ci se combattent à coups de pied et de poing mais aussi avec des attaques spéciales durant lesquelles ils se balancent joyeusement à la tête boules de feu, éclairs psychiques, esprits en forme de dragon et autres plaisanteries parapsychologiques à la DBZ. A part le fait que les héros sont extrêmement célèbres au Japon, cette cartouche n'offre pas grand-chose de très excitant. Un jeu de combat comme il en existe tant d'autres... Namco nous avait habitués à mieux!

Le pain de l'année, de ceux qui calment pour un petit moment!

KUNIOTACHI

Technos SFC

Vous faites partie d'une bande de jeunes et avez été emprisonné injustement. Vous devrez découvrir comment vous échapper de la prison avant d'enquêter pour savoir qui vous a trahi. Privilégiant l'action, vous progresserez dans votre quête grâce à vos pieds et vos poings, dans un jeu à la Final Fight. Un mode 2 joueurs vous permettra de vous adjoindre un coéquipier pour participer à la distribution générale de baffes. Au bas de l'écran, une jauge vous permet de connaître à tout moment l'état de vos forces. Certains niveaux feront appel à vos capacités de pilote de moto. Le jeu se transforme alors en une sorte de simulation de course. Un duel vous oppose à un autre chef de bande qu'il vous faudra battre pour continuer l'aventure.

Kuniotachi reprend les sprites de style manga des autres jeux de Technos. Mignons, mais un peu petits!

Un jeu dans le jeu: entre deux niveaux de castagne, vous effectuerez une petite virée à moto.

De la prison à l'université en passant par la discothèque, vous passez votre temps à distribuer des baffes.

AMICROPUCE

JEUX VIDEO AMICROPRIX

ORLEANS

22 Place Louis XI

☎ 38.68.15.50

JARGEAU

52 Grande Rue

☎ 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

➢NEUF - OCCASION - DEPOT VENTE ➣

NEO GEO - 3 DO - JAGUAR- PC -AMIGA
MANGAS (DBZ - BASTARD - KEN - RANMA - Etc)
K7 VIDEO - ART BOOKS - POSTERS - GOODIES

MEGADRIVE - GENESIS	
STREET OF RAGE 3 jap	450
DRAGON BALL Z jap	499
CASTELVANIA	439
DUNE 2 us	439
NBA JAM	445
NBA SHODOWN 94	419
PSG FOOTBALL	369
SHADOWRUN US	429
VITUA RACING jap	550

SUPER NINTENDO	
CLAYFIGHTER	479
EMPIRE STRIKE BACK	429
EQUINOX	400
YOUG MERLIN	450
NBA JAM	475
ROCKN ROLL RACING	449
POP'N TWIN BEE 2	499
PSG FOOTBALL	429
VAL D'ISERE	420

MEGADRIVE CD	
DUNE	439
MEGARACE	359
MICROCOSM	439
MORTAL KOMBAT	350
NHL 94	439
WING COMMANDER	439

SUPER NES	
FATAL FURY 2	499
CLAYMATES	429
LEMMINGS 2	479
NBA BASKET BALL	429
MEGAMAN SOCCER	499
WIZARDRY 5	499

MANGAS	
DRAGON BALL Z 37	45
ANIME DB Z	80

SUPER FAMICOM	
DRAGON BALL Z 3	595
RANMA 1/2 4	595
RUSHING BEAT 3	595

ADAPTATEURS	
SNES 60 Hz	100
NITRO Megadrive	100

Pour connaître les titres disponibles, téléphoner au **38.46.10.31**

Nous remerçions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance, ce qui nous permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

Nom Prenom
Adresse
Code postal Ville
Tel
A retourner à AMICROPUCE 56 Grande Rue 45150 JARGEAU

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

C+32

Mode de paiement
☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursemt + 45 F

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

Chèques débités le jour de l'expédition

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis
Toutes les marques citées dans cette page sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Cette publicité a été renversée volontairement car les prix chez AMICROPUCE sont vraiment renversants !

Data East SFC Fighter's History

Une fois n'est pas coutume, quelques semaines à peine après avoir présenté son nouveau jeu d'arcade Fighter's History Dynamite, Data East dévoilait la conversion pour SFC. Le titre et l'apparence de quelques combattants (notamment le gros méchant de la fin) ont été légèrement modifiés mais, globalement, cette version est très fidèle à l'original. Le scénario est proche de celui de SF II ou de World Heroes: un championnat réunit les meilleurs spécialistes mondiaux en matière d'arts martiaux. Bien sûr, vous en faites partie, et êtes bien décidé à conquérir la première place! En plus des techniques de combat de votre personnage, vous maîtrisez deux ou trois attaques spéciales qui vont vous permettre de pulvériser vos adversaires et de frimer devant les filles!

A un joueur ou à deux, Fighter's History vous attend!

Même en plein désert, votre soif de confrontation vous poussera à aller bastonner tout ce qui bouge.

Ryoko, ceinture noire de kempo, se prépare à mettre les points sur les "i" et, accessoirement, les poings sur la tête de son adversaire.

Joli dojo mais rudes combats!

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

IMMÉDIAT SUR LA 3DO*

Baisse de prix sur la console et les jeux

4990 F

THE HORDE 395F

SUPER WING COMMANDER 395F

* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

LES NOUVEAUTES 3DO		
John Madden Foot.	~~499 F~~	395 F
Total Eclipse	~~499 F~~	395 F
Sewer Shark	~~499 F~~	395 F
Night Trap	~~499 F~~	395 F
Dragon's lair	~~499 F~~	395 F
Mad Dog	~~549 F~~	395 F
Road Rash	~~499 F~~	395 F
Out of this World	~~499 F~~	395 F
Incredible Machine	~~499 F~~	395 F

MICROMANIA

179 F

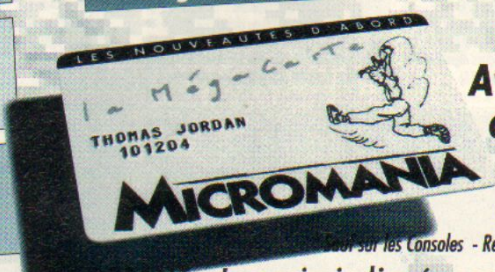
GLOBAL GLADIATOR Megadrive

Des Promotions démentes et exclusives

~~549F~~ 249 F

MORTAL KOMBAT Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../.... Signature :

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Opérez votre **ordinateur de jeux**: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z sur Megadrive !

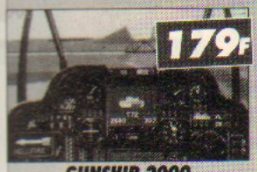
L'adaptation sur votre Megadrive du fameux Hit Super Nintendo. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

NOUVEAU

LA SIMULATION DE F1 PAR SEGA :
une adaptation parfaite de la borne d'arcade !
Seul ou à 2, les sensations sont garanties.

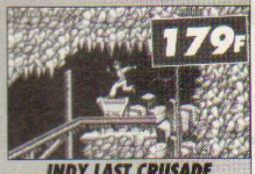
Des Hits d'enfer à des prix délirants*

179F



GUNSHIP 2000
Le Top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Vous devrez faire preuve de toutes les qualités de pilote pour remplir avec succès les différentes missions proposées.

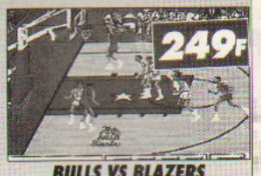
COSMIC SPACEHEAD
Un mélange époustouflant d'aventure et d'arcade dans ce super jeu de science fiction où Cosmic s'entête à vouloir prouver l'existence de la planète Terre.



INDY LAST CRUSADE
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante ! Vous allez voyager pendant 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.

PUGGSY
Vous devez guider Puggsy à travers des énigmes géniales et des actions d'arcade complètement effrénées pour l'aider à récupérer son vaisseau spacial !

GRANDSLAM
Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem: Rolland Garros, US Open, Wimbledon, Sidney. En simple ou en double, redoutable !



BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

STREET OF RAGE
Voici un des jeux de combat de rue les plus réussis sur Megadrive: Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles d'arcade !

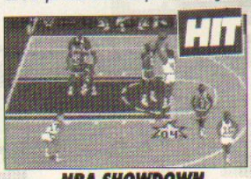
BATMAN
Grâce votre BATMOBILE ou de vos BATWINGS vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville. Mettez votre masque, attachez vos ailes car c'est à vous de jouer !

Les Méga Tops Micromania

SONIC 3
Des décors inédits ! de nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3 D qui vous rendra complètement dingue !

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor .

NBA JAM
Le jeu vous permet de choisir vos 2 [illegible] parmi les 54 plus grandes Stars de la [illegible] 27 équipes officielles du championnat [illegible]



NBA SHOWDOWN
La toute dernière simulation de basket par Electronic Arts. Vitesse accrue, possibilité de jouer à 4, et les équipes 94 biensûr !

FIFA FOOTBALL
Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef-d'oeuvre :4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

FATAL FURY 2
Un jeu de combat réellement bon. Une [illegible] parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... Tout pour plaire.

MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles ! Un jeu parfait pour votre Mega CD.

STARWARS/ REBEL ASSAULT
Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalées. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre mega CD.

DUNE
Un Hit micro adapté sur votre Megadrive. Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif !

Amiga CD 32

Microcosm, le hit CD 32

NOUVEAUTES

HEIMDALL 2

Darkmere
Elite 2
Gunship 2000
Little Devil
Manchester United
Surf Ninjas
TFX

LES TOPS

Alien Breed + Qwak	Global Effect	Pirates of Gold
Arabian Knight	Labyrinthe of Time	Project X + F17
Brutal Sport Foot.	Nick Faldo	Sensible Soccer
Chaos Engine	Pinball Fantasies	Summer Olympics

Les Tops Gamegear

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

NBA JAM
Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles 94 !

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

Les Promotions Gamegear

149F

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le Docteur Robonik, mais il n'en est rien.

125F

GLOBAL GLADIATOR
Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes.

125

SUPER MONACO GP
La référence en matière de simulation de course F1. Réalisé par sega, vous vivrez les plus belles courses de votre vie !

SUPER NINTENDO

RANMA 1/2 3

Retrouvez vos héros de dessin animé dans ce tout nouveau jeu de Ranma. Choisissez vos personnages, déclenchez des coups spéciaux ...

La Super Nintendo + Street Fighter 2 + 1 manette 690F

3615 MICROMANIA DES JEUX ! DES CADEAUX !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

STOP ! Des hits d'enfer à des prix délirants !

249F

199F

ADDAMS FAMILY
Voici un jeu vraiment sympa inspiré du film. La famille Addams a été kidnappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.

199F

RIVAL TURF
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Pour cela vous aurez la possibilité de faire appel à un 2ème joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

199F

ROBOCOP 3
Robocop, le célèbre flic métallique de Detroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

199F

GHOULS' N GHOST
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume. Partez à la rescousse de la Princesse Guenièvre à travers 8 niveaux délirants.

199F

PILOT WINGS
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins qui vous donneront le vertige: baptem, parachute, rocketbelt, aile delta et hélicoptère.

199F

SIMPSON'S BART KNIGHTMARE
Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé : laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.

199F

AXELAY
Votre conquête guerrière se déroule dans 6 monde différents! Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.

199F

STREETFIGHTER N°2
Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux: vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.

249F

UN SQUADRON
Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégommez tout sur huit niveaux différents à travers des forêts, des déserts...

199F

EARTH DEFENSE
Mettez à rude épreuve vos réflexes avec ce shoot'em up au scrolling horizontal hyper rapide. Vous passerez delongues heures avant d'arriver au bout des 6 niveaux.

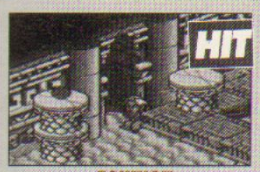
199F

SUPER ALESTE
Le shoot'em up à posséder sur votre Super Nintendo ! Des sprites géants qui bougent dans tous les sens, une super musique, des armes variées ! Tous les éléments sont réunis pour une action ininterrompue

LES SUPER TOPS MICROMANIA

HIT

EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges..



HIT

KING OF DRAGONS
Un super hit réalisé par Capcom. Choisissez 1 personnage : un elf, un nain ... puis partez à l'aventure à 2 joueurs simultanément. Une aventure fantastique vous attend !

HIT

HIT

DRAGON BALL Z 3
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou deux joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

HIT

SECRET OF MANA
Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourre contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques ... Tous les ingrédients d'un bon jeu !

HIT

NEW

FATAL FURY 2
Un jeu de combat réellement bon ! Une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... Tout pour plaire !!!

NEW

TURTLES FIGHTERS
Un nouvel épisode avec les fameuses Tortues Ninjas ! Vous aurez à combattre 11 adversaires terribles ! Un jeu de baston à la hauteur d'un SF2.

HIT

HIT

SUPER KICK OFF 3
La troisième version du jeu de football légendaire. Une réalisation étonnante, une qualité de jeu fantastique qui satisferont ceux qui veulent une simulation des plus rigoureuse.

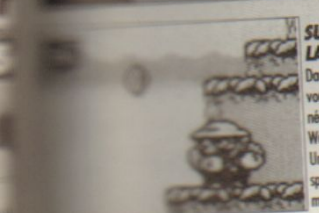
NEW

CLAY FIGHTER
Un super jeu de baston dans lequel les combattants sont en pâte à modeler! Ils se transforment en marteau, en chaussure, en scie circulaire !!!!...

HIT

LES NOUVEAUTES GAMEBOY

LES SCHTROUMPFS
Incarnez le Schtroumpf costaud et partez délivrer ses copains ainsi que la Schtroumpfette enlevée par Gargamel. Un jeu parfait pour votre Gameboy !



SUPER MARIO LAND 3
Dans ce nouvel épisode, vous contrôlez Wario, le négatif de Mario. En effet Wario n'est pas un gentil. Un jeu de plateforme aux sprites énormes et à la maniabilité parfaite.

LES PROMOTIONS GAMEBOY 99F

Castlevania 2	99F
Double Drag. 2	99F
Gauntlet 2	99F
Navy Seals	99F
Turtles Ninja	99F
Prince Vaillant	99F

Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.

Nouveautés disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou [illegible]. Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29 Turbo. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

TRIAD STONE

Ce jeu a été réalisé par Data East il y a de ça quelques années pour un support CD compatible avec la norme MSX, qui n'a jamais réussi à percer au Japon. Sega a racheté les images de ce jeu qui avait l'apparence d'un somptueux dessin animé, et l'a adapté pour le Laser Active de Pioneer.
L'interactivité de Triad Stone est un peu décevante. Comme dans les jeux Mega CD, vous assistez à un dessin animé et devez, de temps à autre, appuyer au bon moment sur les touches de direction ou les boutons du joypad. En revanche, la réalisation de Triad Stone est superbe. Le jeu bénéficie d'une animation sans faille, avec des graphismes hauts en couleur et des angles de vue originaux. Le scénario vous place dans la peau d'Ashe, un jeune paladin. La tribu de Forwaul, du royaume d'Yllin, est gouvernée par un cruel despote, le roi Baroll. Celui-ci, pour s'emparer d'Yllin, et placer sous son joug les autres peuples du royaume, s'est emparé des trois pierres sacrées. Celles-ci lui ont conféré la puissance nécessaire pour prendre le pouvoir. Mais Baroll ne s'est pas rendu compte que les trois pierres n'en font qu'une, qu'elles sont les trois fragments d'un même bloc brisé plusieurs centaines d'années auparavant. S'il l'apprend, et qu'il assemble ce puzzle minéral, sa puissance ne connaîtra plus de limites! Vous vous lancez en quête de ces pierres, bravant les dangers d'Yllin et la puissance de Baroll!

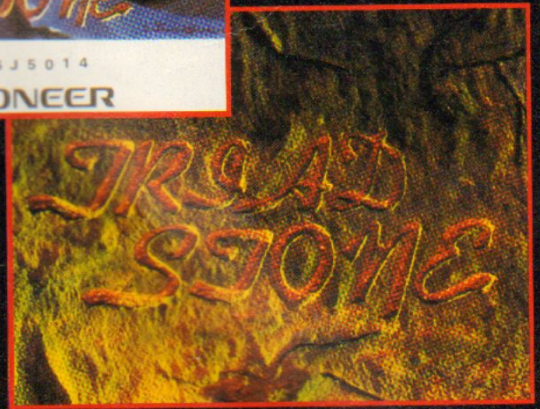
Vous venez de vous emparer d'une des trois pierres sacrées.

La jauge au bas de l'écran vous indique que vous avez besoin de puissance. Il va néanmoins falloir dévaler la pente avant qu'une grosse pierre ne vous écrase.

SEGA/LA-MLD
disponible au Japon

Triad Stone: la jaquette du jeu.

Véritable dessin animé interactif, Triad Stone compense une interactivité un peu décevante par un festival graphique et sonore.



Un superbe écran de présentation.

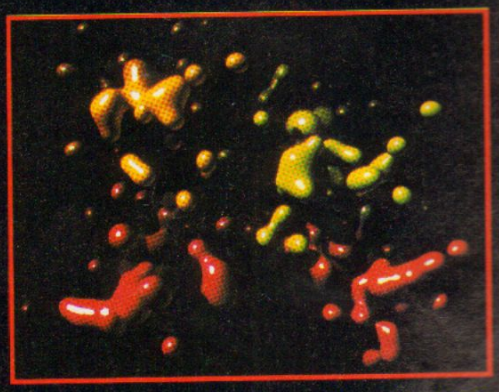
3D MUSEUM

LE JAPON EN DIRECT

3D Museum constitue une expérience intéressante. Pioneer a laissé les mains libres à une série d'artistes afin qu'ils conçoivent un CD-Rom original. Cela donne une collection de réalisations diverses qui n'ont qu'un point commun: elles sont basées sur un environnement 3D. La diversité est donc de mise: ces espèces d'explorations multimédias vont de la visite filmée d'une forêt, étonnante avec ses effets 3D lorsqu'on se déplace autour des arbres, à de simples images animées en 3D censées apporter calme et sérénité au spectateur. On peut aussi visiter un musée virtuel, où plusieurs dizaines d'objets modelés en 3D sont stockés. La "visualisation" des trois dimensions est possible grâce à des lunettes spéciales, fournies avec le CD-Rom. Assez basiques, ce ne sont guère que des verres teintés en rouge et bleu. Les images qui apparaissent à l'écran ont été traités spécialement pour que ces deux couleurs soient légèrement décalées afin que, lorsque le cerveau recompose l'image à travers les deux filtres, il naisse une impression de relief. Un système plus complexe existe, qui permet de bénéficier vraiment des effets incroyables de relief 3D. Pour en profiter, il faut faire l'acquisition d'une paire de lunettes sophistiquée, le 3D Goggle, qui est vendue avec son adaptateur au prix de sept cent cinquante francs environ. Le principe de fonctionnement est le suivant: les deux yeux sont occultés tour à tour, à raison de plusieurs fois par seconde. Là encore, c'est le cerveau qui, en essayant de recomposer l'image, va lui-même créer cette impression de 3D. Le résultat est stupéfiant, et la qualité de l'impression de relief étonnante. Malheureusement, au bout d'un certain temps, vous risquez de ressentir un vague mal de tête.

3D Museum n'est pas un jeu mais un divertissement, une expérience multimédia.

Conçu par des artistes plus que par des programmeurs, ce soft d'un genre nouveau vous propose une suite d'expériences visuelles via des lunettes 3D.

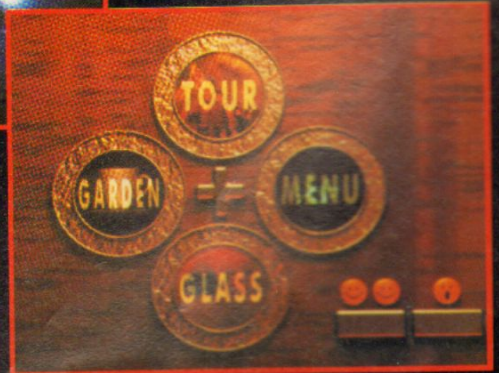


Les atomes et les molécules se mêlent et se libèrent pour former une subtile alchimie de couleurs et de formes...

La perception de la 3D est étonnante, mais les lunettes finissent par donner un peu mal aux yeux au bout d'un certain temps.

L'écran de présentation.

Configuration du type de lunettes 3D que vous possédez, de la promenade que vous souhaitez effectuer... la liberté du "promeneur" dans ce musée virtuel en 3D est complète.



ZAPPING

PIONEER/LA MLD OU LDR²

juin et août au Japon

Ce jeu est également basé sur un concept novateur. Il ne s'agit pas d'interactivité au sens propre du terme (le joueur influant sur le cours des événements). Vous assistez au déroulement d'une histoire policière filmée avec de vrais acteurs professionnels. Deux personnages principaux (un homme et une femme) vont voir leurs chemins se croiser plusieurs fois. Le joueur peut "zapper", basculant à tout moment d'un personnage à l'autre. Il aura ainsi une vision différente de la même réalité selon le point de vue du personnage, et ses implications dans le scénario. Pioneer a racheté les droits d'une expérience menée par des chaînes de télévision européennes pour en faire un jeu. La qualité du CDV (Compact disque vidéo que comprend le Laser Active) permet des séquences animées parfaites. C'est amusant cinq minutes, mais de là à acheter le CD Rom ...

Zapping a été entièrement réalisé à partir d'un film digitalisé, recourant à une série de comédiens professionnels.

L'originalité de ce jeu, hormis l'indéniable qualité des digitalisations, est la possibilité de suivre l'aventure à travers les yeux des deux héros dont les trajectoires vont se croiser souvent, et de passer instantanément de l'un à l'autre.

Dommage que la réalisation soit plus intéressante que le scénario!

HYPERION

TAITO/LA MEGA LD

mai au Japon

Hyperion, la suite de Pyramide Patrol.

Les graphismes CG (réalisés par ordinateur) sont absolument superbes.

L'équipe de Taito, qui avait réalisé le premier jeu sur Laser Active (Pyramid Patrol), est de retour avec un nouveau shoot-them-up: Hyperion. La recette est quasiment la même: des images splendides générées par ordinateur (CG), sur lesquels viennent se greffer des sprites gérés par le module Mega CD du Laser Active. Grosse nouveauté: il est désormais possible de jouer à deux sur un CD Rom Laser Active, chacun des deux joueurs contrôlant un appareil. Le scénario est d'un classicisme sans surprise et rappelle le Galaxian de Namco ou l'AX 101 de Sega avec ses phases de combat dans l'espace, de traversée de champs de météorites, puis l'attaque du QG adverse, où il s'agit, bien sûr, de faire sauter le réacteur ou l'ordinateur central!

Votre vaisseau est représenté de dos. Les adversaires surgissent devant vous et grossissent au fur et à mesure qu'ils se rapprochent. La difficulté est moyenne, mais l'intérêt est malheureusement trop faible pour river à son écran un passionné de shoot-them-up!

En passant à travers le cercle, vous pouvez accroître vos forces.

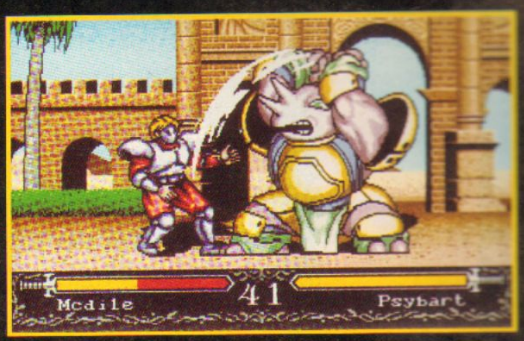
Votre vaisseau est vu de dos, au premier plan. Vous devez blaster les engins adverses qui vous foncent dessus. Grande innovation pour un jeu d'action Laser Active: il est possible de jouer à deux!

LE JAPON EN DIRECT

BATTLE FANTASY

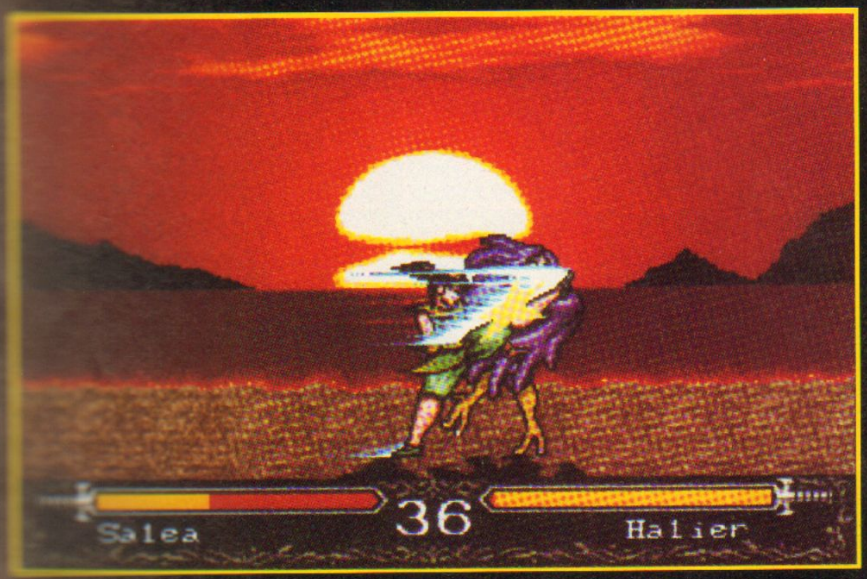
Ce CD Rom comprend un mode, dit Saseru, qui transforme Battle Fantasy en un jeu de rôles assez original, avec des (petites) phases de shoot-them-up et séquences de combat à la SF II. Suivant le personnage que vous choisissez, votre quête se modifie un peu. Mais vous devrez toujours explorer un territoire, marcher de ville en ville, et vous y ravitailler en armes, potions et renseignements. Sur le chemin, vous vous heurterez à une série de Pas-beaux qu'il vous faudra zigouiller. Le deuxième mode disponible vous permettra de ne jouer qu'aux duels. Dix héros vont s'affronter. Rien de neuf sous le soleil. On retrouve les grands classiques: l'elfe, le ninja, le chevalier... plus quelques autres bestioles, croisements entre des humains et des animaux, comme Halier, qui a les ailes et les serres d'un aigle, ou Coldy, le loup-garou. De même, chacun d'entre eux a droit à sa panoplie de méga-attaques. Graphiquement, les décors sont assez soignés et tranchent un peu avec le look "manga" des personnages. Une option permet même à la machine de s'affronter elle-même! Dans le mode Auto-Battle, la console gère les deux combattants à la fois. Cela n'a pas grand intérêt, si ce n'est pour observer les différents coups et projections que tel ou tel personnage est capable d'effectuer.

MICRONET/MCD
disponible au Japon



Psybart commence à perdre son calme!

Sous les trois lunes, Coldy le loup-garou vient de lancer une blitzkrieg sur le ninja.



Salea est en train de torcher Halier à coup d'Ura-mawashi-geri sous un magnifique coucher de soleil. Quant à rouer quelqu'un de coups, autant que ce soit dans un décor de carte postale pour touristes enamourés. C'est quand même plus romantique!

En mode Jeu de rôles, vous allez retrouver les traditionnelles tractations avec les marchands.

Les dix combattants sont là. Choisissez celui que vous voulez affronter.

Les combats, même s'ils sont amusants, n'ont aucune originalité.

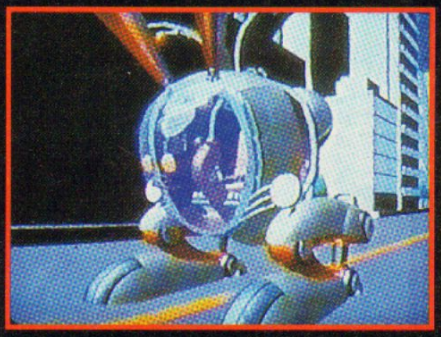
Guy, le ninja.

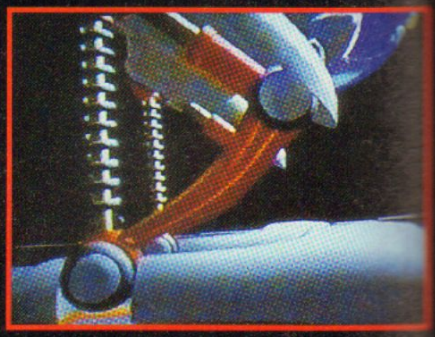
PS-X: LES PRE

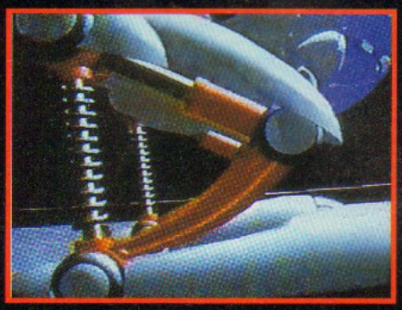
Le développement de jeux sur PS-X, c'est pour demain. Afin d'inciter les éditeurs à préférer son nouveau support, Sony leur a présenté une série de séquences tournant sur cette console 32 bits. Le résultat est proprement époustouflant. Animation parfaite, profusion de couleurs et placages plus vrais que nature, la Playstation X est une petite bombe! En exclusivité, Consoles+ vous livre ces toutes premières images.

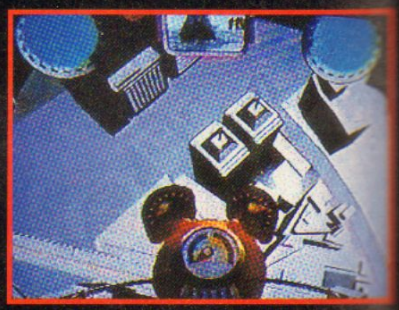
LE VAISSEAU BUNNY

Un appareil en forme de lapin s'est posé dans une rue, au milieu d'une ville. Il rétracte les énormes ressorts de ses jambes et, dans un bond vertigineux, s'envole vers le sommet des gratte-ciel. Il retombe de l'autre côté de ces immeubles, hors de la ville, dans un paysage de pyramides.









LE DINOSAURE RICANE

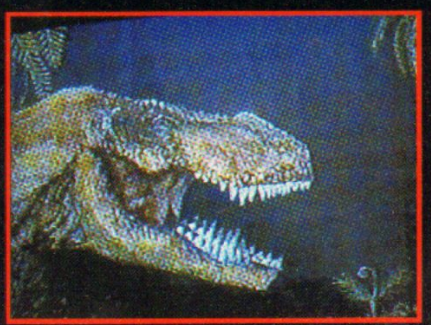
Avec la PS-X, les dinosaures se manipulent au joypad. On peut leur faire bouger les yeux, effectuer de charmantes grimaces et même ouvrir grand leur bouche pleine de dents. On s'y croirait. Il ne manque que l'haleine!

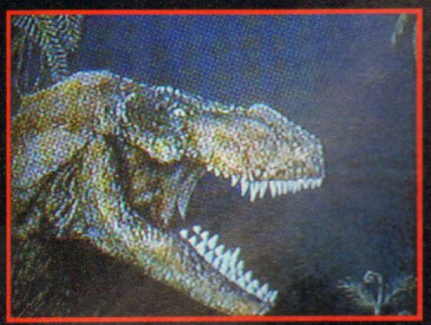
ÈRES IMAGES

LE JAPON EN DIRECT

LE JEU DE RÔLES

Pour montrer que la PS-X sait plaquer des textures, Sony nous a préparé une séquence assez impressionnante. Le défilement des images est rapide et d'une fluidité étonnante. Dans le même genre, Doom et autre Ultima Underworld, des jeux sur ordinateur, ont l'air d'une plaisanterie. Sur les murs du donjon, le placage de pierre est vraiment convaincant. Puis, au détour d'un couloir, c'est la rencontre, fatale, avec une sorte de dragon.





PLAYER GAME

SUPER NINTENDO (Europe)

CONSOLE AMERICAINE	1045	**950**
CONSOLE EUROPEENNE	825	**750**
ACTION PRO REPLAY	435	**395**
X TERMINATOR	273	**229**
ADAPT. SFX	153	**139**
MANETTE SUPER 4	97	**88**
ASCII PAD	182	**165**
SUPER ADVENTAGE	391	**355**
MULTITAP	275	**250**
ACTRAISER 2 (US)	545	**485**
ADV. OF DR. FRANKEN	443	**399**
AERO THE ACROBAT	487	**439**
ALADDIN	479	**435**
CHAMPIONSHIP POOL	487	**439**
CLIFF HANGER	465	**419**
COOL SPOT	421	**379**
DAFFY DUCK	487	**439**
EMPIRE STRIKES BACK (US)	450	**405**
EQUINOXE	432	**389**
FATAL FURY 2 (US)	714	**649**
FLASHBACK	421	**379**
F1 POLE POSITION	509	**459**
HUMANS	454	**409**
JOHN MADDEN 94	432	**389**
JURASSIC PARK	454	**409**
LAMBORGHINI	512	**465**
LAST ACTION HERO	465	**419**
LE COBAYE/LAWNOWERMAN	443	**399**
MARIO ALL STARS	339	**305**
MARIO KART	428	**389**
MEGAMAN X (US)	549	**499**
MIGHT AND MAGIC 3	599	**545**
MIGHT AND MAGIC 2	534	**485**
MORTAL COMBAT	421	**379**
MR NUTZ	429	**390**
NBA JAM	582	**529**
NHL PA HOCKEY 94	538	**489**
RANMA1/2 2	454	**409**
ROCK'N ROLL RACING	421	**379**
SKYBLAZER	432	**389**
SUNSET RIDERS	487	**439**
SUPER AIR DIVER	487	**439**
SUP. BOMBERMAN	410	**369**
SUPER TURRICAN	439	**399**
T2 ARCADE	432	**389**
TOP GEAR 2	490	**445**
VAL D'ISERE	512	**465**
WOLFENSTEIN 3D	509	**459**
WORLD CLASS RUGBY	512	**465**
YOUNG MERLIN	454	**409**
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	487	**439**

CONTACTEZ-NOUS AU 83.20.59.88

POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :

PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS
PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

La solution pour dépenser moins

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	1990
CDX PRO	414	376
BATMAN RETURNS	424	385
DOUBLE SWITCH	Tél.	Tél.
DUNE (US)	468	425
ECCO LE DAUPHIN	433	390
GROUND ZERO TEXAS	424	385
JAGUAR XJ 220	424	385
MORTAL COMBAT	439	399
MICROCOSM	439	399
NIGHT TRAP	468	425
SILPHEED	433	390
SONIC	468	425
WONDERDOG	424	385

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	554	**499**
ARDILIGHT FOOT	554	**499**
ASTRAL BOOT 2	632	**569**
BRAIN LORD	694	**625**
DESERT FIGHTER	598	**539**
DRAGONBALL RPG	394	**355**
DRAGONBALL Z3	654	**589**
FATAL FURY 2	598	**539**
RUSHING BEAT 3 SHURA	554	**499**
FINAL FANTASY 6	765	**689**
FX TRAX	TEL	**TEL**
GOEMON FIGHT 2	554	**499**
JOE ET MAC 3	576	**519**
KING OF DRAGONS	632	**569**
LEGEND OF GAÏA	554	**499**
MACROSS	598	**539**
MEGAMI MENSEI 2	632	**569**
MUSCLE BOMBER	632	**569**
NINJA WARRIOR	576	**519**
RANMA 1/2 4	654	**589**
ROCKMAN SOCCER	598	**539**
SAILOR MOON R	598	**539**
SD GUNDAM	627	**565**
SLAM DUNK	627	**565**
SONIC BLASTMAN 2	632	**569**
SUPER BOMBERMAN 2	565	**509**
SUPER METROID	632	**569**
TETRIS BATTLE GARDEN	632	**569**
WORLD WIDE SOCCER	598	**539**
YUYU HAKUSHO	627	**565**

Des jeux neufs, rien que des jeux neufs

NEO GEO

CONSOLE	2199	**1999**
JOYSTICK	545	**495**
MEMORY CARD	254	**231**
ART OF FIGHTING 2	1683	**1530**
FATAL FURY SPECIAL	1683	**1530**
FATAL FURY 2	1353	**1230**
MIRACLE ADVENTURE	1683	**1530**
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	**1530**
WORLD HEROES 2	1173	**1066**

3 DO

CONSOLE + CRASH'N BURN	6589	**5990**
LEMMINGS	545	**495**
MAD DOG MAC CREE	545	**495**
MICROCOSM	545	**495**
NIGHT TRAP	545	**495**
TOTAL ECLIPSE	545	**495**

MEGADRIVE (Europe)

CONSOLE MD 2	869	**790**
4 WAY PLAY	279	**249**
ADAPT. 60 Hz	109	**99**
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	**149**
ADAPT. K7 JAP.	86	**78**
ACTION PRO REPLAY	404	**367**
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	**172**
MANETTE INFRA ROUGE	307	**279**
ALADDIN	427	**385**
BATMAN RETURNS	219	**199**
CASTELVANIA	438	**395**
COOL SPOT	424	**385**
DRAGONBALL Z (JAP)	538	**485**
DRAGON'S REVENGE	427	**385**
ETHERNAL CHAMPION	521	**469**
FATAL FURY	374	**340**
FIFA SOCCER	416	**375**
FLASHBACK	416	**375**
GAUNTLET 4	433	**390**
JOHN MADDEN 94	451	**410**
KID CHAMELEON (JAP)	94	
LANDSTALKER	451	
LOTUS 2	451	
MORTAL COMBAT	439	
NBA JAM	487	
NHL HOCKEY 94	451	
PGA EUROP. TOUR GOLF	424	
PIRATES GOLD	505	
SENSIBLE SOCCER	383	
SHINOBI 3	383	
SONIC 3	498	
SONIC SPINBALL	383	
STREET FIGHTER 2'	516	
STREET OF RAGE 3 (JAP)	490	
THUNDERFORCE 4	384	
TOE JAM EARL 2	451	
TOURNAMENT FIGHTER	427	
VIRTUA RACING (JAP)	599	
WINTER OLYMPICS	490	
WWF ROYAL RUMBLE	486	
ZOOL	451	

Vente par correspondance : Tél. 83 20 59 88 - Fax 83 20 59 34

PLAYER GAME

Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?
Le prix n'est pas important pour vous ?

ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

Génial

Promotion du mois

Vous achetez 3 cassettes
Nous vous faisons
une remise de 15 %
sur la 4ème.

Super

Pour l'achat de
2 jeux SNES
l'adaptateur 60 Hz à 105 F

Pour l'achat de
2 jeux MEGADRIVE
l'adaptateur 60 Hz à 77 F

LIVRAISON 24 heures chrono par Jet Services

Bon de commande à retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88

Date de la commande : ...../...../1994

Nom - Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : .....

MODE DE REGLEMENT

Je paye au comptant ☐

☐ CB N°____/____/____/____ Expire : __/__

Signature

☐ Chèque

Je paye en 4 fois ☐
Soit 25 % à la commande
et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

Je joue sur : ☐ SNES ☐ MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ FAMICOM

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL	
FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F	
TOTAL A PAYER	

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Dans la limite des stocks disponibles.

*sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance

C+32

SATURN
UN LOOK D'ENFER

CAPCOM
KONAMI
TAITO
namco
HUDSON SOFT
BANDAI

Sega vient de dévoiler le vrai visage de sa console Saturn 32 bits Risc CD-Rom: vue sur la mer, essuie-glace arrière, etc. Le design de la Saturn a été sélectionné parmi quatre ou cinq propositions qui se rapprochaient soit davantage du look de la Megadrive actuelle, soit de l'illustration que Consoles + vous avait déjà présentée il y a quelques mois (en exclusivité, of course!)

Première constatation: la couleur dorée rappelle un peu certaines chaînes hifi haut de gamme, et rompt avec les plastiques beiges, gris ou noirs qu'affectionnent les fabricants de consoles actuelles. Sega a décidé de positionner sa Saturn dans un créneau un peu plus large que les simples jeux vidéo, celui du multimédia. Il fallait donc faire comprendre au public que la Saturn est autre chose qu'une Game Boy améliorée. Pour cela, rien de mieux qu'un changement radical de look.

Première surprise: la Saturn est dotée d'un lecteur de CD-Rom et d'un port cartouche. Initialement, il était prévu que la Saturn comporte ces deux médias. Puis, avec l'apparition du projet Mars (appelé aussi Genesis Super 32 X, voir C+ n° 30), Sega avait renoncé au port cartouche. Mais, suite aux problèmes de développement rencontrés par Sega (voir encadré), le port cartouche a été réintégré in extremis au projet, bien que cela nuise à l'image high-tech que le département marketing entendait lui donner. Le nom officiel de la machine est donc "Saturn Dual CPU Multi Amusement Player Sega CD Rom/Cartridge".

UN DESIGN ET... RIEN DE PLUS!

Quelqu'un qui travaille à Sega Japon m'a affirmé que les photos du prototype de la Saturn ne sont là que pour donner une idée du projet: il s'agit d'un boîtier vide. La Saturn n'est toujours pas finalisée. Les ingénieurs d'Hitachi travaillent encore à la conception des processeurs. Ils y œuvreraient jour et nuit, et ne devraient donc pas trop tarder. Mais, pour le moment, rien n'est définitif. Et d'ici sa sortie, la Saturn subira certainement des modifications, relatives aussi bien à son look qu'à ses capacités technologiques.

LA LISTE DES DÉVELOPPEURS S'ALLONGE

Malgré cela, le projet est bien lancé et avance peu à peu. Les éditeurs japonais s'intéressent de plus en plus à la Saturn (ou plutôt aux émulateurs des outils de développement). Dans la liste des éditeurs les plus prestigieux, on peut citer les noms de Capcom, Namco, Taito, Konami, Bandai et Hudson Soft.

Il se murmure que Capcom souhaiterait convertir la dernière version arcade de SF II, Super SF II X. Namco réaliserait une conversion de son célèbre simulateur de course Ridge Racer. Data East compterait sur son Fighter's History Dynamite. Konami aurait l'intention de convertir Ultime Parodius, Enix, Dragon Quest VI et Square, Final Fantasy VI. Microsoft œuvrerait à la dernière version de son simulateur de vol, Flight Simulator 5.0. Hudson, de son côté, devrait proposer Hi-Ten Bomberman X.

Chez Sega, trois équipes travaillent sur des projets. Au programme, une espèce de Silpheed en 3D et un Sonic inspiré de la version arcade. Sont prévues également les conversions de Virtua Fighter et de Virtua Racing. La conversion de Virtua Racing aurait été confiée à Tengen, ou plutôt à Time Warner Interactive, puisque cette société a racheté l'ancienne filiale d'Atari. Tengen a déjà une expérience de la conversion sur console de jeux d'arcade Atari.

SATURN : VISITE GUIDÉE

Voila ce que Sega prévoit de vous donner pour le prix de la Saturn.

Le port cartouche.

Le lecteur de CD Rom. fabriqué sans doute par Hitachi. C'est un lecteur double vitesse de 300 Ko/sec.

Le voyant "Power".

Les deux connecteurs pour les joypads.

Le voyant "Acces".

Virtua Fighter sera converti sur la Saturn! Le pied total!

LES PROBLÈMES DE LA SATURN

Le problème de la Saturn est qu'elle n'est pas assez puissante. Enfin, dans l'absolu, car, si on la compare à une Megadrive, par exemple, c'est le jour et la nuit! En fait, c'est Virtua Fighter qui a fait apparaître le problème. Sega a commencé à clamer haut et fort que ce jeu serait disponible sur la Saturn. Or les versions qui tournent actuellement pédalent complètement dans la choucroute! Il faut dire qu'il paraît difficile de faire sur une machine qui coûtera 2 500 francs environ, la même chose qu'une plaque d'arcade, qui vaut 5 000 francs! Même si la Saturn est bourrée de processeurs très puissants, elle est loin d'être aussi balèze que le Modèle 2, la plaque d'arcade de Virtua Fighter conçue avec l'aide de General Electric/Martin Marietta. Pour vous donner une idée du surplus de puissance qu'il faudrait à la Saturn, celle-ci affiche actuellement 6 000 polygones par seconde, quand Virtua Fighter arcade affiche 6 000 polygones par image. L'affichage étant de 24 images par seconde, il faudrait donc que la Saturn soit 24 fois plus puissante!

La solution à laquelle est en train de songer Sega consiste à placer dans la Saturn quelques chips de la carte arcade Modèle II, afin de la booster. Le coût de production de cette nouvelle Saturn risque d'être alors plus élevé. Cela aura-t-il une incidence sur le prix de vente de la Saturn? Pour le moment, nul ne le sait!

Le second problème de la Saturn, qui tenait au choix du CD-Rom, a été partiellement réglé. Le CD-Rom, tout le monde le sait, est un média effroyablement lent. Sega, pour des raisons de coût prohibitif, a dû renoncer à doter sa console de lecteurs triple ou quadruple vitesse. Les jeux qui ont le vent en poupe en arcade et sur les nouvelles consoles 32 bits sont des jeux en 3D temps réel. D'ailleurs, la plupart de ces nouvelles machines contiennent des chips spécialisés dans l'animation et le mapping des surfaces 3D. Réaliser, à partir d'un CD-Rom, un jeu en 3D temps réel, c'est-à-dire qui modifie les angles de vue suivant les actions du joueur, est quasiment impossible. Yu Suzuki, le "big boss" arcade chez Sega, l'aurait compris. C'est lui qui aurait personnellement insisté pour que la Saturn soit dotée d'un port cartouche, tant il était inconcevable de sortir Virtua Fighter ou Virtua racing sur CD Rom. La décision aurait été facilitée par le faible surcoût unitaire du port de cartouche: 800 yen environ, soit moins de 50francs.

La Japanim à Panam !!!

PRIX CANONS- DISPONIBILITE IMMEDIATE

TOUS LES JEUX SUPERFAMICOM DISPOS 48HEURES APRES LEUR SORTIE OFFICIELLE TOKYO

NEW NEW

GRAND CHOIX DE JEUX NEC
TOP HITS SEGA

CD MUSIC LASER VIDEO DISCS MANGAS

des GOODIES en PAGAILLE

LE PLUS GRAND CHOIX DE L' HEXAGONE
EN DRAGONBALL - SAILOR MOON - RANMA - SLAM DUNK
STREET FIGHTER - YUYU HAKUSHO
FATAL FURY

MACHINES DISTRIBUTION CARDS
MAQUETTES ROBOTS GUNDAM
EXPO TORIYAMA

80 titres superfamicom dispos !

Sailor Moon	779	Dragonball Z III	599
Dragonball Z RPG	399	Final Fantasy 6	789
Ranma 1/2 IV	699	Shien Blade Chaser	599
Dragonball Z Sega	499	Muscle Bomber	599
Virtua Racing Sega	529	Puyo Puyo	599

SAMOURAI

42, rue de Maubeuge - 75009 Paris

ALLIA

Tél. : 42 81 95 10 Fax : 42 82 98 39

LE JAPON EN DIRECT

SONIC DRIFT

Comment profiter de la célébrité de Sonic, et de ses différents petits copains, tout en offrant un jeu hyper-jouable et accrochant? La réponse à cette difficile question tient en deux mots: Sonic Drift. Avec cette cartouche, Sega propose aux possesseurs de Game Gear un jeu dynamique et amusant, tout à fait dans la tradition du hérisson supersonique! Il s'agit d'une course de voitures résolument basée sur le thème de la saga Sonic. Elle vous propose de choisir comme pilote un des personnages de la saga. Le hérisson bleu himself, bien sûr, Amy, son compère Tails ou même son ennemi juré, le machiavélique docteur Robotnik, portent également la patte Sega. Inspirés des principaux tableaux des Sonic, tels que Green Hill Zone ou Emerald Zone, les décors des différents circuits reprennent les principaux éléments du monde du hérisson bleu. Les différents véhicules à votre disposition sont extrêmement maniables. Heureusement, car il vous faudra non seulement remporter la première place, mais aussi rafler le plus possible d'anneaux!

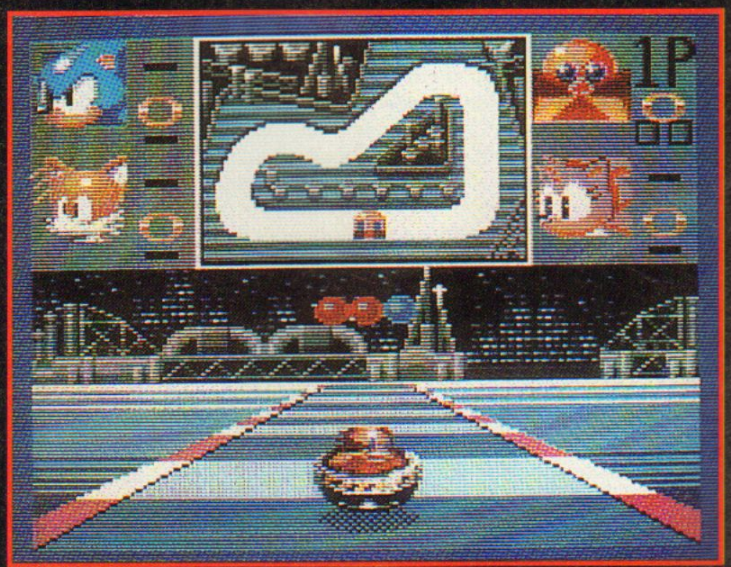
Sonic est en tête, suivi de près par Amy. Un peu plus loin, Tails se hâte pour rejoindre le peloton de tête. Quant à vous, incarnant le docteur Robotnik, vous êtes bon dernier!

Voici les quatre véhicules et personnages que vous pouvez choisir.

SEGA/GG
disponible au Japon

Les courses de Sonic Drift peuvent comprendre jusqu'à quatre participants. Quel que soit le personnage que vous avez sélectionné, le jeu est toujours aussi amusant.

Le véhicule de Sonic n'est autre qu'un bolide rouge. C'est la voiture la plus rapide, mais attention à ses réactions un peu vives!



Une petite virée en solitaire pour Robotnik dans le niveau industriel. Le circuit est assez simple, mais n'oubliez pas de ramasser les anneaux.

CONSOLE GAMES

☎ : (1) 69.38.74.65

NOUVEAU

Carte personnelle d'adhérent

Le Club'S

Catalogue valeur 40 F ttc gratuit pour les membres du club Le Club'S

CONSOLE GAMES

Valable 1 an à compter de la date d'adhésion

Venez rejoindre sans tarder le club's de Consoles games. L'Entrée au club's ne coûte que 100 F ttc* et donne droit à de nombreux avantages :

(* très vite amortis, par exemple, par l'achat de 2 jeux, ci-dessous au prix club, sans obligation d'achat. Cochez la case adhésion sur le bon de commande ci-dessous)

Le Catalogue de "Goodies" ■ Montre et pin's DBZ ■ Poster : DBZ, Sailor Moon... ■ Repose Main : DBZ, Fatal Fury 2... ■ Plus de 700 ramicards* Dragon Ball Z, City hunter, Ranma 1/2 Macross, Saint Seya, Sailor Moon, ■ SF2, Fatal Fury 2 etc... ■ Plus de 50 cassettes vidéo** (Pal / ou Secam / V.O anglais) Bubble gum crisis (vol.1 à 8), Akira double pack, Ken le survivant, Macross (vol 1 à 3), Urotsukidoji (vol 1 à 3), DBZ, etc... ■ Et des dizaines de Mangas

SUPER FAMICOM :

ART OF FIGHTING	349
BASTARD	449
DRAGON BALL Z 2 NEW VERSION	419
FINAL FANTASY 6	689
JO ET MAC 3	399
RANMA 1/2 4	589
SLAM MASTER/MUSCLE BOMBER	589
SONIC BLASTMAN 2	399
SUPER BOMBERMAN 2	499
YU YU HAKUSHO	419

SUPER NES :

EYE OF THE BEHOLDER	429
FATAL FURY 2	419
KING OF THE DRAGONS	419
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	419
MEGAMAN SOCCER	439
MEGAMAN X	439
SECRET OF MANA	439
SUPER METROID	409
STUNT FX RACE	429
WIZARDRY 5	439

SUPER NINTENDO :

CLAYFIGHTERS	409
EQUINOX	389
FIFA SOCCER	419
FLASHBACK	379
KICK OFF 3	449
MYSTIC QUEST/FINAL FANTASY 1	499
NBA JAM	419
PINBALL DREAMS	379
PSG CHAMPIONS	399
ROCK AND ROLL RACING	379
SKY BLAZER	379
SOCCER KID (L'ECOLE DES CHAMPIONS)	379
SUPER R-TYPE 3	399
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	469
TWIN BEE 2 RAIMBOW BELL	399
YOUNG MERLIN	409
VAL D' ISERES	409
VIRTUAL SOCCER	409
WORLD CUP 94	449

ACCESS. NINTENDO :

ADAPTATEUR 60 HZ JEU US/JAP	99
MANETTE JOYCARD	89
MANETTE PATRIOT	139
MANETTE IMMORTALIZER	139
MULTITAPE 4 JOUEURS	159
SNES PROPAD	109
SNES PROGRAMPAD	289
X-TERMINATOR (ACTION REPLAY / SFX 60HZ)	229

MEGADRIVE :

DRAGON BALL Z JAP.	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	375
KICK OFF 3	395
HYPER DUNK	385
LANDSTALKER	385
MR. NUTZ	379
NBA JAM	389
NEW CASTLEVANIA	385
PSG CHAMPIONS	349
SOCCER KID (L'ECOLE DES CHAMPIONS)	379
SONIC 3	429
STREET OF RAGES 3 JAP.	349
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	385
VIRTUA RACING JAP.	439
WORLD CUP 94	395

ACCESS. MEGADRIVE :

ADAPTATEUR JEU US/JAP	99
MANETTE 6 BOUTTONS	109
MD PROGRAMPAD	289

NEO-GEO :

CONSOLE NEO-GEO + ART OF FIGHTING	1999
MANETTE NEO-GEO	439
ART OF FIGHTING	499
ART OF FIGHTING 2	1429
FATAL FURY SPECIAL	1389
SAMURAI SHODOWN	1589
TOP HUNTER	1589
WIND JAMMERS	1589
WORLD HEROES MEGA JET	1589

3 DO

3 DO PAL + 1 JEU + 1 CD DEMO :	4690

TRANSCODEUR INTEGRE /220 V D' ORIGINE
JEUX NOUS CONSULTER

NOUVEAU

OFFRE DE BIENVENUE AU CLUB

SUPER NINTENDO

	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
ALADDIN	389.00	339.00
JURASSIC PARK	409.00	359.00
MARIO ALL STAR	305.00	255.00
PACK DE 2 MANET. PATRIOT	278.00	228.00
SUNSET RIDERS	439.00	389.00

MEGA DRIVE

	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
CHARLES BARKLEY BASKET BALL	349.00	299.00
ETERNAL CHAMPION	469.00	419.00
PACK DE 2 MANETTES 6 BOUTONS	218.00	168.00
PELE SOCCER	290.00	240.00
TURTLES TOURNMENT FIGHTER	395.00	345.00

Tous les jeux Super Famicom et Super Nes nécéssitent un adaptateur 60 Hz.Tous ces prix sont valables jusqu'au 31 Mai 1994 révisables sans préavis.Tous les noms et logos sont les marques déposées des différentes sociétés. Offre valable dans la limite des stocks.

Plus vite ! A toute heure ! Passe ta commande par minitel !*

Consulte les tarifs, les dispos, les nouveautés, les solutions et tips...

3615 ALLGAMES*CONSOLES GAMES

(* 2,19 F TTC La minute)

LIVRAISON COLISSIMO 48H OU EXPRESS 24H PAR TRANSPORTEUR. TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 15H PARTIRA LE JOUR MEME SELON LA DISPONIBILITE EN STOCK.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H30 À 12H30 DE 14H00 À 20H00

N'HESITEZ PAS À NOUS CONSULTER SUR LES DISPONIBILITES.

☎ (1) 69 38 74 65

CONSOLE GAMES

Commandez, c'est livré !

Consoles Games : BP 179 - 91006 Evry Cedex

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
☐ CATALOGUE + 40 F			
☐ ADHESION AU CLUB CONSOLES GAMES + 100F			
☐ COLISSIMO ☐ EXPRESS			
		TOTAL A PAYER	

NOM :.....
PRENOM :.....
ADRESSE :.....
.....
VILLE :.....
C.P. : ☐☐☐☐☐ TEL :.....
☐ CHEQUE ☐ CB N°.....
☐ MANDAT LETTRE .....
Signature Exp.fin .../...

COLISSIMO :

PORT 1 JEU	+30 F
PORT JEU NEO-GEO	+40 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+30 F

EXPRESS :

PORT 1 JEU Ile de France	+65 F
PORT 1 JEU Province	+75 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+10 F

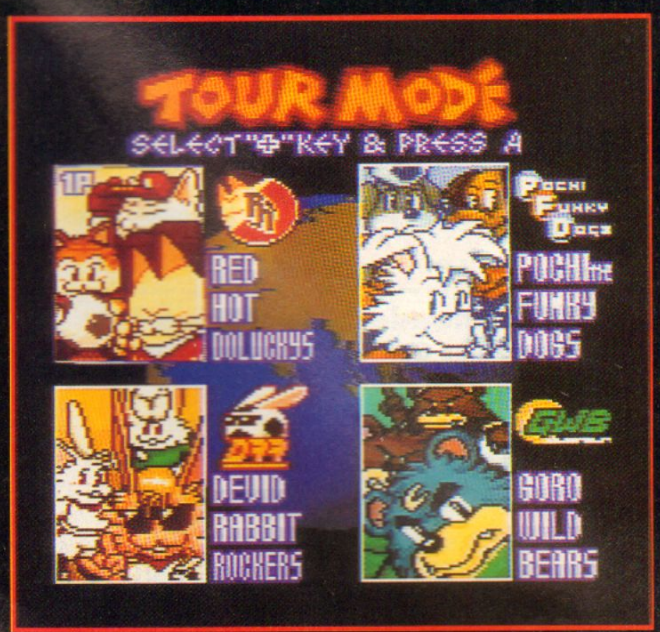
LE JAPON EN DIRECT

DOLUCKY'S SOCCER

Le prochain jeu d'Imagineer est une simulation sportive plutôt originale. La mascotte d'Imagineer, Dolucky, l'espèce de chat, participe à un match de foot dans lequel tous les joueurs sont des animaux. Ils peuvent user de presque toutes les attaques et manipulations du ballon ("petit pont", coup de pied retourné, tête, passe courte ou longue, dribble...) auxquelles un joueur de football peut rêver. En outre, ils bénéficient d'une multitude d'animations aussi mignonnes qu'amusantes! Chaque équipe représente une race d'animaux (les chats, les chiens, les lapins ou les ours, par exemple) et les différents joueurs de chacune de ces équipes bénéficient de deux ou trois sprites différents, histoire d'éviter toute monotonie sur le terrain! La représentation de ces dernier est très claire. Plein écran, il laisse une grande place aux sprites de toute cette ménagerie, et à leur facéties! Les indications telles que le score, le temps écoulé et la situation du ballon par rapport à l'ensemble du terrain sont présentes.

Dans la masse confuse et agitée des simulations de football qui, à l'approche de la coupe, se bousculent chez les éditeurs comme des hooligans à l'entrée d'un stade anglais, Dolucky's Soccer joue la carte du jeu d'action hyper-jouable plus que celle de la simulation réaliste, le tout avec la touche d'humour qu'apportent Dolucky et ses camarades.

Un des canidés, membre des Pochy Funky Dogs, se roule sur le terrain, trépignant de rage à l'idée d'avoir raté une passe.



IMAGINEER/SFC

Après vous être entraîné pour avoir votre équipe bien en main, vous pouvez vous lancer dans un championnat.

L'ordinateur, qui préside aux destinées de l'équipe des Pochi Dogs, mène la marque. Mais Dolucky a réussi à intercepter le ballon et traverse le terrain comme une bombe. La situation peut se renverser!

Découvre
les secrets qui feront de toi
Le Maître du Jeu

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

36 70 93 93

Les réponses en direct de nos spécialistes à toutes tes questions sur les jeux vidéo

Toutes les nouveautés passées au banc d'essai:
trucs, astuces, codes, solutions complètes sur toutes les consoles

Les fiches de plus de 600 jeux disponibles 24h/24h

Sur 36 15 VIDEOFIL tu peux aussi jouer et gagner tes jeux vidéo préférés !

Pour te souhaiter la bienvenue, **36 15 VIDEOFIL**
en partenariat avec **ELECTRONIC ARTS**
t'offre en exclusivité le MAGNET E. A. SPORTS

EA SPORTS

MEDIAPROGRES 36 15 VIDEOFIL & accès direct 36 25 00 13 : 2,19F / mn 36 70 93 93 : 8,76F, puis 2,19F / mn

LE JAPON EN DIRECT

OSSS! KARATEBU

Avant chaque affrontement, les protagonistes manifestent vivement le peu d'estime qu'ils ont l'un pour l'autre!

Culture Brain se lance à son tour dans les jeux de baston. Pas question de super-héros cette fois-ci, mais de lycéens nippons adeptes d'arts martiaux, qui échangent violemment des points de vue opposés à grands coups de pompes dans la tête! Le jeu s'inspire d'un manga très connu au pays du soleil levant, qui met en scène des bandes d'adolescents rebelles, les "furyos" ou voyous. La vie de ceux-ci est rythmée par les cours inintéressants du lycée prodigués par des professeurs incompétents et qui font régner une discipline aussi stricte que stupide, les virées entre copains à motos et les escarmouches qui les opposent aux bandes rivales! Dans le jeu, vous serez confronté, à travers une série de duels, à différents protagonistes qui remettent en cause votre titre de chef de bande. En plus des attaques de pieds et de poings classiques, ainsi que les gardes, vous disposez de techniques aussi efficaces que spectaculaires. Le jeu porte un titre un peu abscons. "Osss!" est l'interjection rituel des jeunes japonais qu'on pourrait traduire par "salut". Il provient d'une déformation du "bonjour" japonais ("O hayo gozaimasu"). Quant à "Karatebu", ce mot désigne le département, la section de karaté-do!

CULTURE BRAIN/SFC

juillet au Japon

Tanaka vient de lancer une attaque fulgurante. Ce coup de poing spécial, dit du Dragon, est quasiment impossible à parer.

Ce double coup de poing surprend complètement son adversaire, et l'expulse littéralement hors de l'aire de combat.

Le combat a lieu cette fois-ci dans un coin reculé du lycée. Pendant que l'un est en garde haute, l'autre concentre ses forces pour effectuer un mouvement spécial.

Après avoir affronté vos condisciples du lycée, il vous faudra vous mesurer à un "furyo" du coin. Celui-ci répond au nom de Rick et a l'air d'une brute épaisse.

La variété des attaques ravira les passionnés qui connaissent déjà par cœur tous les mouvements de SF II!

SUPER NINTENDO # CD32 # MEGADRIVE # 3DO

CITY CLUB

L'échange à domicile...

Imagine que tu puisses découvrir et terminer les dernières nouveautés pour seulement **69 F.**

C'est facile avec le club d'échange de jeux vidéo. A la réception de ton abonnement, tu reçois un jeu de la valeur de ton adhésion et bénéficie des nombreux avantages du CITY CLUB.

En cadeau de bienvenue au club

REÇOIS 1 JEU GRATUIT

Plusieurs possibilités d'adhésion s'offrent à toi.
2 formules adaptées en fonction de tes besoins

-***1ère formule*** à 450 Frs qui te donne le droit de commander tous les jeux de plus de trois mois ainsi que les nouveautés (maximum 450 Frs)

-***2ème formule*** à 550 Frs qui te laisse un libre accès à la logithèque (maximum 550 Frs)

Ensuite à toi de choisir

- Tu peux échanger ce jeu pour seulement:
69 Frs dans un délai de 4 semaines ou 149 Frs dans un délai de 7 semaines
- Tu peux garder ton jeu sans aucun frais supplémentaire
- Sois au courant des dernières nouveautés avec le tarif préférentiel du club et fais-nous part de tes commandes,
- Tu pourras également nous contacter pour connaître la côte de tes anciens jeux afin de pouvoir les échanger.

Profite **de ces avantages, pour 450 ou 550 Frs la première année (tarif spécial CD32 300 Frs) et de tous les jeux qui t'intéressent sans obligation d'achat.**

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONTACTE-NOUS,
CITY CLUB: 57 BLD ROBESPIERRE 78300 POISSY
TEL : (16.1) 30.65.37.88

BULLETIN D'ADHESION **à renvoyer au CITY CLUB 57 bld Robespierre 78300 POISSY**

NOM:..... ADRESSE:.....
PRENOM:.....
VILLE:..... CODE:..... TEL:.....
CONSOLE(S): SEGA MEGADRIVE ☐ SUPER NINTENDO ☐ CD32 ☐ 3DO ☐ ADAPTATEUR (jeux étrangers): ☐
CHOIX DES JEUX: 1ER CHOIX:..... 2e CHOIX:..... 3e CHOIX:.....

JE SOUHAITE RECEVOIR 1 JEU (Valeur de ta formule) EN COLISSIMO(PORT GRATUIT POUR LE PREMIER ENVOI)PARMI MES CHOIX PROPOSES. J'AURAI ENSUITE LA POSSIBILITE SOIT DE L'ECHANGER DANS UN DELAI DE 4 OU 7 SEMAINES AU TARIF DU CLUB (69F ET 169F), SOIT DE LE GARDER.
MON ADHESION EST SANS AUCUNE OBLIGATION D'ACHAT. POUR TOUT ECHANGE OU ACHAT, JE VOUS FOURNIRAI UNE CONFIRMATION ECRITE
J'ADHERE AU CITY CLUB ET VOUS REGLE LES FRAIS D'ADHESION DE 450Frs POUR LA 1ère FORMULE ET 550Frs POUR LA SECONDE. LE REGLEMENT S'EFFECTUERA PAR CHEQUE BANCAIRE (à l'ordre de CITY DIFFUSION) CI-JOINT OU PAR CB.

JE CHOISIS: ☐ La formule à 450 Frs ☐ La formule à 550 Frs ☐ La formule CD32 à300 Frs
CB N° .....
DATE DE VALIDITE ...../.....
SIGNATURE (Des parents pour les mineurs)

TU RECEVRAS UN EXEMPLAIRE COMPLET DU REGLEMENT EN MEME TEMPS QUE TON JEU

PRIX VALABLE, SAUF ERREUR D'IMPRESSION, PENDANT LA DUREE DE LA PARUTION-TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEUR PROPRIETAIRE RESPECTIF-DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

SUPER NINTENDO # CD32 # MEGADRIVE # 3DO # SUPER NINTENDO # CD32

SUPER NINTENDO # CD32 # MEGADRIVE # 3DO # SUPER NINTENDO # CD32

SUPER NINTENDO # CD32 # MEGADRIVE # 3DO

GAGNEZ une 3 DO !!!

POISSY (16.1) 30.65.70.03

LA PLUS BELLE DES CONSOLES Valeur 4690 Frs (version PAL)

Avec

CITY GAMES

VERNON (16) 32.51.59.81

Grand jeu concours organisé par CITY DIFFUSION sans obligation d'achat et ouvert à tous. Pour y participer(date limite 30 JUIN), rien de plus simple , renvoyez nous ce bulletin de participation (une participation par foyer) :

Ce bulletin peut être recopié ou photocopié, il est à retourner à:
CITY DIFFUSION :57, BLD ROBESPIERRE
78300 POISSY
TEL: (16 1) 30 65 70 03

NOM: ..... TEL: .....
PRENOM: ..... AGE: .....
ADRESSE : .....
VILLE: ..... CODE: .....
CONSOLE(S): MEGADRIVE ☐ 3DO ☐
SUPER NINTENDO ☐ AUTRE ☐
CD32 ☐

LE RESULTAT DU JEU SERA CONNU APRES TIRAGE AU SORT PAR HUISSIER. CITY DIFFUSION SARL AU CAPITAL DE 50.000 Frs rcs Versailles. OFFRE LIMITEE A LA FRANCE METROPOLITAINE

LE JAPON EN DIRECT

SUPER DOGFIGHT

Aux commandes de votre zoli n'avion, vous traversez les zolis nuages en cherchant les méchants n'avions zennemis à détruire. Vous décollez d'un porte-avions, en quête de cibles potentielles. Super Dogfight a su retenir la leçon de ses illustres prédécesseurs, tels que F-Zero ou que Pilotwing! Pour ce qui est du mode 7, pas de problème: ça "rotationne" dans tous les sens et à toute vitesse. Vous pouvez enchaîner les tonneaux, les chandelles... et même effectuer des loopings à 360 degrés! Vous ne connaissez rien à l'art de ne pas planter un jet militaire de quelques millions de dollars? Ne vous en faites pas. Cette cartouche va transformer, mission après mission, le simple "rookie" que vous êtes en un "ace", virtuose du manche à balai et du lancer de roquettes. Orienté plutôt simulation qu'arcade, Super Dogfight vous permettra de vous initier aux joies du combat aérien, du lancer de missiles antiaériens, du largage de poids, du brouillage électronique, et, pour les plus malchanceux d'entre vous, du maniement du parachute! Vos adversaires sont des jets supersoniques aussi rapides que le vôtre. Au fur et à mesure que vous vous en rapprochez, leurs sprites grossissent, puis basculent sur l'aile, passant d'un côté à l'autre du cockpit d'une façon très réaliste.

C'est alors le moment de leur envoyer une giclée de pruneaux. Les sommations ne sont pas obligatoires!

Le jeu vous occupera un petit moment. Seize missions vous attendent et un système de mots de passe vous permet de reprendre votre combat contre le reste du monde à tout moment! Roger and over.

PACK IN VIDEO/SFC

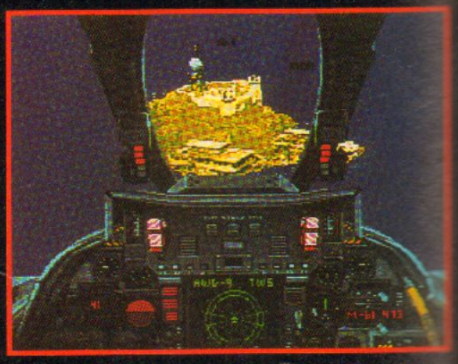
juin au Japon

Votre zoli navion, aux armes de l'US Air Force.

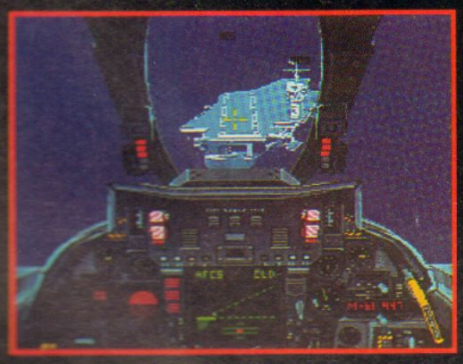
La piste du porte-avions est libre: c'est à votre tour de décoller.

Grâce à Mr Nintendo et à ses amis programmeurs, vous pouvez faire toutes les pirouettes possibles en plein ciel. Sur cette photo, vous êtes en situation normale: la mer en bas et le ciel en haut.

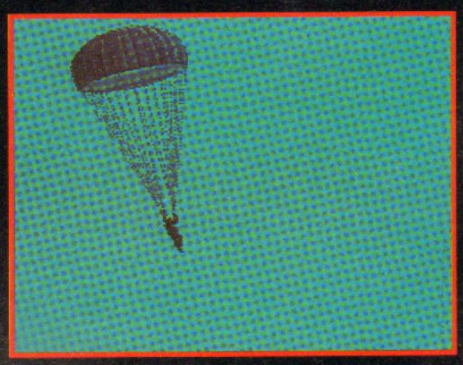
Ici, en revanche, vous volez un peu sens dessus-dessous! Attention, le sang monte à la tête.



Cette station-radar au sommet d'un îlot rocheux sera votre prochaine cible.



L'atterrissage est la dernière manœuvre d'une mission. C'est également la plus délicate que vous aurez à effectuer.



Bravo! Vous venez de crasher un appareil qui a coûté aux contribuables américains plusieurs millions de dollars.

Vous avez entendu quelque chose derrière vous: un appareil ennemi est en train de vous prendre pour cible...

HEY HEY!!! REGARDE...

36.70.23.25

8.76 F PAR APPEL 2.19 LA MN.

43.29.04.50

RER : Port Royal
82 Bd Port Royal
75005 PARIS

ALYZEES

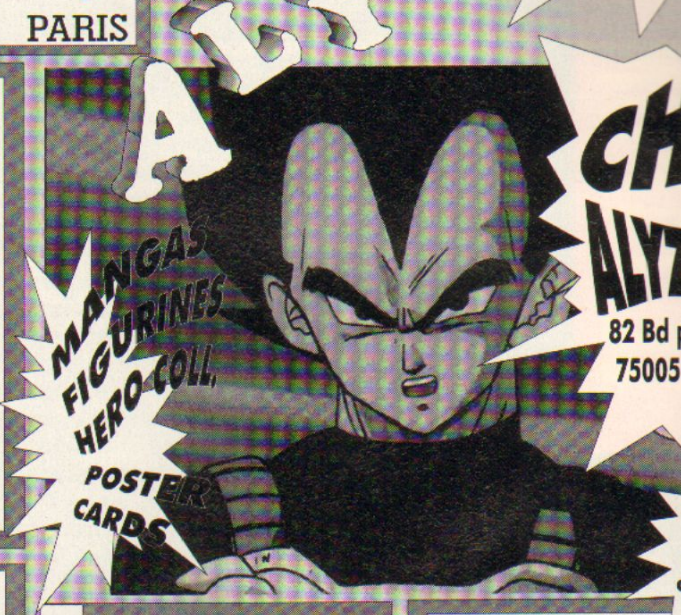
10 H 20H 7 JOURS SUR 7 OUVERT LE DIMANCHE

SUPER NES US	890
DRAGON BALL Z N°2	TEL
RAMNA 1/2 N°4	689
POPIN TWIN BEE N°2	689
FIFA INT. SOCCER	499
NHL 94	499
F.FANTASY N°6	TEL
LEGEND OF GAIA	599
MEGAMAN X	499
MEGAMAN SOCCER	549
NBA JAM	519
SECRET OF MANA	529
YOUG MERLIN	529
FX TRAX	TEL
UNDERCOVER COP	TEL

FRANCISATION FRELP

MEGADRIVE OCCAZ	
MEGADRIVE+1JX	449
M.KOMBAT	299
ALADDIN	299
S.FIGHTER 2 '	299
TORTUES N°5	299
JUNGLE STRIKE	299
FLASHBACK	299
COOL SPOT	249
SONIC 2	199
LOTUS CHALL.	199
MICKEY	199
TAZMANIA	149
S. OF RAGE 2	149
SOCCER	99
SHINOBI	99
SONIC	99
QUACKSHOT	99

+ AUTRES TITRES EN STOCK



CHEZ ALYZEES
82 Bd port royal
75005 PARIS

tous les jours même le dimanche

MEGA KEY 2	129
VIRTUAL RACING	TEL
DRAGON BALL Z N°2	TEL
CASTLEVANIA	TEL
LANSTAKER fr	429
FIFA INT. SOCCER	449
SONIC 3	499
NBA JAM	469
ETERNAL CHAM.	429

+ AUTRES TITRES EN STOCK

AMERICAINE FRELP

NEO GEO NEUF	
NEO GEO	TEL
MANETTE	429
MEMORY CARD	199
ART OF FIGTHING 2	1590
SPINMASTER	1490
SAIMURAI SHODOWN	1490

3 DO	
3DO PAL	4990
ALONE IN THE DARK	449
THE HORDE	449
JOHN MANDDEN	449
MEGARACE	449
OUT OF THIS WORLD	449
WHO SHOT JOHNNY	449
NIGTH TRAP	429
TOTAL ECLIPSE	429

Jeux X en catalogue nous appeler

FAMICOM OCCAZ	
S.NINTENDO	699
SUPER NES US	799
FINAL FIGHT 2	149
JURASSIC PARK	199
A. FAMILLY N°2	199
BUBSY	199
STARWING	199
ZELDA 3	199
TINY TOONS	199
MR NUTZ	249
MARIO ALL STARS	249
MORTAL KOMBAT	299
ALADDIN	299
ERIC CANTONNA	299
ART OF FIGHHTING	299
RANMA 1/2 N°2	299
DRAGON BALL Z	299
FLASHBACK	299
STARWARS N°2	399
TORTUES N°5	399
FATAL FURY N° 2 *	499
DRAGON BALL Z N°2 *	499

* UNIQUEMENT A L'ECHANGE

+ AUTRES TITRES EN STOCK

NEO GEO OCCAZ	
NEO GEO + 1JX	1790
MANETTE	299
MEMORY CARD	129
MAGICIAN LORD	349
NAM 75	349
BASBALL STARS	349
FATAL FURY	399
ALFA MISSION	449
FOOTBALL FRENZY	499
ART OF FIGHTING	649
FATAL FURY 2	749
WORLD HEROS	849
SIDE KICK	990
VIEW POINT	990
SAIMURAI SHODOWN	1190
F.FURY SPECIAL	1190

+ AUTRES TITRES EN STOCK

GAMEBOY	399
OFF ROAD	99
FATAL FURY 2	249
MARIO LAND 3	249
BEST OF THE BEST	99
MARUS MISSION	99

COREGRAPH+1JX	399
A. CARD+F.FURY 2	1650
A. CARD DUO+F.FURY 2	1450
STREET FIGHTER 2'	299

JEUX OCCAZ EN STOCK A PARTIR DE 99 Fr

+ AUTRES TITRES EN STOCK

36.70.23.25
8.76 F PAR APPEL 2.19 LA MN.

GAMEGEAR+1JX	399

GD CHOIX DE JEUX
A PARTIR DE 99 F

GAMEBOY+JX	299

GD CHOIX DE JEUX
A PARTIR DE 59 F

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : ..... TEL : .....
REGLEMENT :
CHEQUE
MANDAT LETTRE

ALYZEES - 82 Bd Port Royal - 75005 PARIS
TEL : 43 29 04 50

JEUX ET CONSOLES (PRECISER)

.... F
.... F
.... F

PORT JEUX 35 F..... ..... F
CONSOLE 69 F..... ..... F
NEO-GEO 89 F..... ..... F

TOTAL A PAYER..... ..... F

* Offre da la limite des stocks
* Px modifiable sans préavis

C+32

ACCESSOIRES	
AD 29 PRO 60 HZ	129
AD 60HZ AVEC JX	99
MANETTE SNES PRO 4	79
CABLE RGB	129
XTERMINATOR 2	299
QUINTUPLEUR	199
TRANSFO SNES	129
TRANSFO MD	129
TRANSFO GB	89
TRANSFO GG	99

IMPRIME BY TECHNIC & STYLE - TEL : 48.98.50.98

SD HIRYU NO KEN

SD Hiryu No Ken est un clone de SF II. Par ailleurs, son nom fait immanquablement penser à un autre jeu de baston bien connu: Ryukô No Ken (appelé aussi Art of Fighting), de l'éditeur SNK. D'autre part, le titre du jeu de Culture Brain signifie "Le Saut du Coup de Poing du Dragon", et les initiales SD correspondent aux mots "Special Deformed". Il s'agit là encore d'un clin d'œil: tous les jeunes Japonais connaissent la série des dessins animés de "Gundam", qui met en scène des combats de robots épiques. Dans l'un de ses épisodes, les auteurs ont introduit une nouvelle version de robots Gundam, appelés SD Gundam. Culture Brain a repris ce terme car les combattants de son jeu ont l'apparence de petits personnages de bandes dessinées, rompant avec la tradition des experts en arts martiaux aux muscles hypertrophiés (mais non, Sam, je ne dis pas ça seulement par jalousie!). Si vos héros sont petits et mignons, ils n'en sont pas moins redoutables et se castagnent à qui mieux mieux. Chacun d'eux dispose de techniques spéciales de défense ou d'attaque, correspondant aux coups spéciaux de SF II. Tous les combattants ont au moins un point faible, qu'il vous faudra découvrir pour triompher. Le mode Tournoi vous demandera d'affronter une succession de combattants (quinze au total) et vous devrez tous les vaincre pour terminer. Afin de rendre le jeu plus jouable dans ce mode (contre l'ordinateur), le programme juge le niveau du joueur dans les premières rencontres, et s'adapte pour qu'il n'y ait pas de trop grandes disparités. Le mode Story, quant à lui, propose une sorte de beat-them-all où vous devez progresser de combat en combat.

CULTURE BRAIN/SFC

mai au Japon

En mode Versus, vous choisissez le combattant que vous désirez incarner parmi quinze personnages.

Ce n'est pas la mousson tropicale qui va arrêter un duel en cours.

Urk, qui n'a pas su parer une attaque, est en train de péter les plombs de rage. Babby, qui combat avec son lion ailé apprivoisé, possède une garde originale: elle court chercher refuge derrière son félidé.

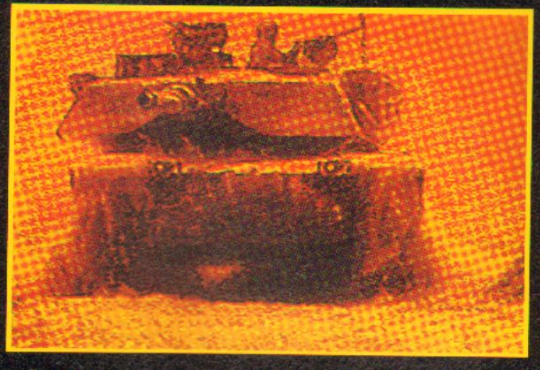
Raima, comme l'apprend Tetsuo à ses dépens, maîtrise la foudre.

Hayato, la momie millénaire, a beau posséder des techniques ancestrales de combat, elle n'en paraît pas moins en mauvaise posture.

SUPER BATTLETANK II

LE JAPON EN DIRECT

Depuis qu'un poids lourd a ratatiné ma Mobylette, je me suis dit qu'il me fallait un moyen de transport plus ... convaincant! J'avais initialement songé au porte-avions nucléaire. Mais, mis à part le caniveau, les cours d'eau ne se bousculent pas autour de chez moi. Aussi ai-je dû me rabattre sur un char de combat, le modèle mastoc avec une armure en Chobbam. Le genre d'engin qui, en frôlant un car de C.R.S., l'encastre dans un mur, qui ne se fait pas enquiquiner quand il prend le périph' à l'envers, qui se dégage une place au canon de cent vingt pour se garer... Après avoir acquis ce véhicule, il ne me restait plus qu'à apprendre à le piloter. J'avais le choix entre deux ans chez les Marines ou bien Super Battletank 2. Vu ma constitution de super-héros masqué, j'ai choisi l'option Pack In Video, avec cette simulation de char d'assaut, basée sur l'opération "Desert Storm".
Les seize missions de la cartouche m'ont permis de maîtriser mon M1A2 Abrahams. Ce ne sont pas des parties de plaisir, car les petits gars d'en face disposent d'un armement massif. Heureusement, je ne suis pas seul et bénéficie d'un soutien aérien ponctuel. A part quelques digits, les scènes sont vues à travers les ouvertures de la tourelle du tank.
Bon, je vous laisse ... Je pars faire du tourisme en Serbo-Croatie!



Cela a quand même plus de geule qu'une mobylette!

PACK IN VIDEO/SFC

fin mai au Japon

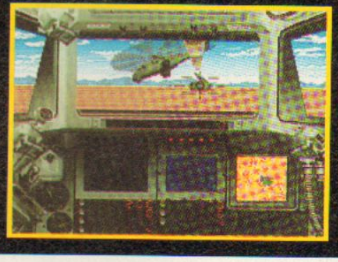
Il vous faudra de temps en temps rentrer au camp pour vous réapprovisionner en fuel, munitions et caramels mous.

Attention: pas d'imprudence! En face de vous, ce n'est pas un T72 ennemi mais un de vos confrères!.

Ce half-track est assez redoutable à cause de son canon antiaérien. Un petit coup au but et les aviateurs vous remercieront!

DU 120 AU 7.62

Vous rêvassiez tranquillement dans votre tourelle, quand un hélico ennemi a commencé à vous narguer en faisant des cercles autour de votre M1A2. Votre sang n'a fait qu'un tour et vous ...



... vous précipitez en haut de la tourelle, pour saisir votre mitrailleuse lourde. Il est temps de changer d'arme, et la fenêtre qui s'affiche en haut de l'écran vous permettra de passer du canon de 120 mm à la mitrailleuse de 7,62 mm, bien pratique pour abattre ces sales bêtes. Il ne vous reste plus qu'à viser, et à ouvrir le feu.

Les missiles Patriot sont censés offrir une bonne défense anti-aérienne contre les SCUD B.

LE JAPON EN DIRECT

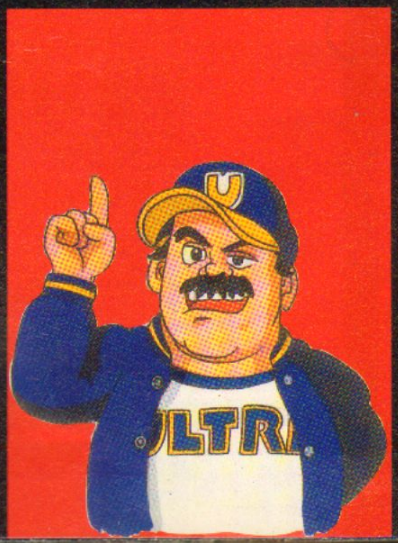
SUPER ULTRA BASEBALL 2

Au départ, Culture Brain avait pensé intituler ce jeu: "Mega-Super-Ultra-Giga-Baseball-de-la-mort-qui-tue-le-retour-à-donf-et-c'est-tant-mieux-parce-que-je-ne-ferais-pas-ça-tous-les-jours"! Mais comme vous n'êtes pas sans l'ignorer, les Japonais sont modestes! Et c'est finalement, et simplement, "Super Ultra Base-ball 2" qui a été retenu!
Hormis un titre qui fleure bon la camisole de force (de la mort qui tue!), cette course de tennis est habilement camouflée en simulation de base-ball, ou plutôt en simulation de Super Ultra Base-ball. Le Super Ultra Base-ball ressemble au Base-ball à une différence près. Il ne se joue pas avec des battes de base-ball, mais avec des Super-Ultra battes de base-ball! De même, on n'effectue pas des Home Run, mais des Super-Ultra-Home Run! Cette cartouche traite la simulation de base-ball comme un jeu de baston à la SF II! Les joueurs projettent les balles à la vitesse de missiles de croisière. Ils interceptent les projectiles avec des techniques spéciales qui, visuellement, semblent très inspirées des jeux de combat. Ça change un peu des simulations de base-ball, qui se ressemblent toutes, mais c'est à réserver aux amateurs de ce sport!

CULTURE BRAIN/SFC

Où sont les simulations d'antan, avec des joueurs normaux qui jouent dans des stades normaux avec des battes de base-ball normales? Que d'attaques spéciales et de coups particuliers...
Et pourquoi pas des joueurs mutants avec des tentacules roses en guise de battes et des soucoupes volantes comme seules balles?

Le joueur de l'équipe adverse a réalisé un lancer spécial. Résultat, sa balle est passée devant vous à une vitesse fulgurante, et vous n'avez même pas eu le temps de réagir.



Prenant l'apparence d'un aigle de feu, la balle se dirige vers vous à la vitesse d'un obus de canon.

DEMONSTRATION PERMANENTE DES DERNIERES NEWS 3DO

VENTE - RACHAT - ECHANGE MODIFICATIONS - REPARATIONS

POUR L' ACHAT D' UN JEU NEUF NOUS VOUS PROPOSONS L'ADAPTATEUR 60HZ A 99F AU LIEU DE 129F POUR SUPER NINTENDO

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z N°3	649F	FINAL FANTASY 6	789F
RANMA 1/2 4 *"NEW"*	649F	SAILOR MOON R	699F
JOE ET MAC 3	589F	MUSCLE BOMBER	649F
BOMBERMAN 2	589F	POP 'N TWIN BEE2	479F

SUPER NES

KING OF THE DRAGON	529F	FATAL FURY 2 *"NEW"*	529F
NBA JAM	529F	STUNT CAR FX *"NEW"*	529F
MEGAMAN SOCCER	529F	SUPER METROID	529F
NINJA WARRIORS	529F	TURN AND BURN	529F
OGRE BATTLE	529F	LEGEND –	529F
SECRET OF MANA	529F	LORD OF THE RING	529F

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER	499F	SCHTROUMPFS	479F
SUPER R-TYPE III	529F	EMPIRE STRIKES BACK	499F
ROCK 'N ROLL RACING	449F	VAL D'ISERE CHAMP.	449F
EQUINOX	449F	SKYBLAZER	399F
NHL PA HOCKEY 94	449F	NFL MADDEN 94	449F

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	499F	NBA JAM	489F
FIFA SOCCER	389F	SONIC 3	529F
LAND STALKER FR	449F	VIRTUA RACING	579F
ART OF FIGHTING	399F	JUNGLE BOOK	TEL.
CASTLEVANIA	429F	STREET OF RAGE 3	529F
TOEJAM EARL 2	429F	NHL PA HOCKEY 94	429F

MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS	449F	SONIC	429F
MICROCOSM	449F	DUNE CD	449F
LETHAL ENFORCERS	499F	NIGHT TRAP	449F
TERMINATOR	429F	MORTAL KOMBAT	449F

NEC

ARCAD CARD + ART OF FIGHTING		OU FATAL FURY 2	1450F
PACK BOMBERMAN	499F	STREET FIGHTER 2	299F
DRACULA X	449F	FORMATION SOCCER 94	499F

ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO FR	*TEL*
ADAPTATEUR FX 60 HZ	129F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

3 DO

3DO PAL + JEU	TEL
THE HORDE	429F
OUT OF THIS WOLD	449F
MICROCOSM	449F
SEWER SHARK	449F
MEGARACE	449F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1990F
ART OF FIGHTING 2	1490F
SPIN MASTERS	1390F
WINDJAMMER	1490F

NEOGEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	299F
NINJA COMBAT	399F
BURNING FIGHT	399F
FATAL FURY	449F
EIGHT MAN	499F
KING MONSTERS 2	549F
ART OF FIGHTING	549F
ROBOT ARMY	649F
WORLD HEROES 2	699F
FATAL FURY 2	699F
SUPER SIDE KICKS	899F
FATAL FURY SPECIAL	1199F

MEGADRIVE OCCAZ

STREET OF RAGE	99F
CADASH	99F
MONACO GP	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
STRIDER	129F
EUROPPEEN SOCCER	129F
DECAPATTACK	129F
CHUCK ROCK	129F
SPIDERMAN	129F
MERCS	149F
ROAD ROASH	149F
JAMES POND 2	149F
DAVID ROBINSON	149F
MICKEY & DONALD 2	149F
CARMEN SAN DIEGO	149F
THE IMMORTAL	149F
LOTUS CHALLENGE	149F
TERMINATOR	149F
SUNSET RIDERS	149F
GOLDEN AXE 2	149F
FATAL FURY	179F
MONACO GP 2	199F
MORTAL KOMBAT	249F
ALADDIN	249F
ROAD ROASH 2	249F
JURASSIC PARK	249F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

F ZERO	149F	BART SIMPSON	149F
SUPER R TYPE	149F	JURRASSIC PARK	199F
AXELAY US	199F	ANOTHER WORLD	149F
BEST OF THE BEST	199F	ROAD RUNNER	149F
WORLD LEAGUE BASKET	199F	CASTLEVANIA 4	149F
E.D.F	149F	WWF WRESTLEMANIA	149F
SUPER ALESTE	199F	SUPER TENNIS	149F
WING COMMANDER	199F	ADDAM'S FAMILY	149F
ALADDIN	249F	UN SQUADRON	199F
SUPER SOCCER	199F	SPIDERMAN	199F
JURASSIC PARK	199F	STARWING	199F
SIM CITY	299F	TINY TOON	249F
DRAGON BALL Z FR	299F	PRINCE OF PERSIA	249F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :
EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO .*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .*
- *NEC.*

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : **POWER GAMES** *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

C-32

LE JAPON EN DIRECT

TANTOALU

Plus particulièrement destiné aux très jeunes, Tantoâlu est une compilation de petits jeux, le plus souvent basés sur des jeux de société nippons. Certains ne sont autres que des puzzles ou des jeux de réflexion/déduction. D'autres font appel au hasard, à l'image des jeux fondés sur des associations de type "pierre-papier-ciseau". Quelques-uns sont basés sur des jeux mathématiques ultrasimples. Enfin, d'autres encore ne sont en fait que de petits jeux d'arcade, très simples et peu ambitieux. Coloré, sonorisé et assez varié, l'ensemble ne réussira pas à accrocher un fondu de jeux vidéo. En revanche, Tantoâlu peut s'avérer utile pour amuser de très jeunes enfants par un après-midi pluvieux. Quoi qu'il en soit, cette cartouche ne marquera certainement pas l'histoire des jeux vidéo.

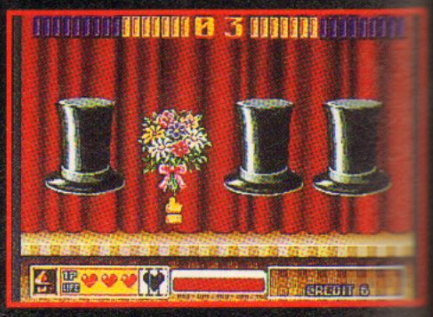
SEGA/MD
qui au Japon

Tantoâlu est composé d'une multitude de petits jeux hypersimples.

Basé sur le principe du puzzle,ce jeu consiste à agencer les diamants d'une certaine façon.

Dans ce petit jeu d'arcade, vous incarnez un ninja.. A vous de prévoir l'endroit où le deuxième ninja, géré par un second joueur ou par l'ordinateur, va apparaître.

Vous êtes censé prendre ce Jaguar en train de courir en photo.



Des chapeaux hauts de forme tombent du ciel, et vous devrez deviner lequel cache un bouquet de fleurs.

Voici une espèce de jack-pot.

Dans ce jeu, il vous faut constituer une suite géométrique et logique.

Si vous aimez les jeux basés sur les mathématiques, voilà qui devrait vous combler.

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
Métro : Turin, Rome, Liège

Promo jeux Lynx jusqu'à - 70 %, versions françaises garanties un an

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA, 5 Bd Voltaire, 75011 Paris - Tél : (1) 43 38 96 31 Fax : (1) 43 38 11 86. Pour la VPC demander Vincent.

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse complète : .....

.....

Tél (obligatoire) : .....

C+32

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT: MATERIEL 50F, LOGICIEL 25F

☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE

Date d'expiration

DATE : ..... SIGNATURE

LE JAPON EN DIRECT

PANORAMA COTTON

SUNSOFT/MD

juin au Japon

A cheval sur votre balai de sorcière, vous incarnez une magicienne plus douée pour les sortilèges que pour la recette des crêpes Suzette. Ce shoot-them-up ne va pas vous ménager: dernier espoir de l'humanité, seule face à l'invasion de hordes de démons, d'incubes et autres échappés des Enfers, vous blastez à tout va les vagues sataniques qui vous sautent dessus. Vous collecterez au cours de votre progression une série de sorts, plus ou moins efficaces suivant les sales bêtes qui vous assailleront. Votre personnage est représenté de dos, au bord de l'écran, tandis que des légions de Pas-beaux surgissent du fond de l'écran, leurs sprites grossissant au fur et à mesure qu'ils s'approchent (dangereusement) de vous. En bas de l'écran, apparaissent les différentes indications concernant votre moyen de locomotion (vitesse du balai...), votre expérience et Les armes et sorts magiques à votre disposition. En haut de l'écran est porté l'état de vos forces. Celles-ci s'amenuisent chaque fois que vous ne parvenez pas à intercepter un projectile adverse.

A cheval sur son balai magique, la petite sorcière de Panorama Cotton explore une grotte mal famée.

3D et effets spéciaux sont au rendez-vous dans ce shoot-them-up. Ici, le dos de votre héroïne qui devra user de sortilèges contre les adversaires qui surgissent par vagues.

Pas de répit dans la succession effrénée des niveaux! Les panneaux vous conseillent de rester près du ciel, et de ne pas trop vagabonder en altitude.

Au bas de l'écran, un panneau vous indique votre vitesse et les sorts que vous avez à votre disposition. Ils dépendent des bonus et items que vous avez réussi à collecter.

Panorama Cotton: une bonne claque aux petites mauvaises odeurs!

Malgré son air sympathique, ce boss de fin de niveau ne vous fera pas de cadeau!

Le Club

CARTE D'ADHERENT
150 F
Seuls les adhérents peuvent acheter

2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49**

MEGADRIVE (Europe)

ALADDIN	355
COOL SPOT	349
DRAGON BALL Z (Jap.)	479
DRAGON'S REVENGE	345
DR ROBOTNIK	329
DUNE	329
ECCO THE DOLPHIN	319
ETERNAL CHAMPION	429
FIFA INTER SOCCER	335
GAUNTLET 4	349
JOHN MADDEN 94	389
LETHAL ENFORCER	459
LOTUS 2	349
MORTAL KOMBAT	369
NBA JAM	389
NHL HOCKEY 94	359
PGA EUROPEAN TOUR	359
SONIC 3	410
SONIC SPINBALL	325
STREET FIGHTER 2'	429
TURTLES TOURN. FIGHTER	355

Chaque trimestre, le catalogue gratuit de tous les articles disponibles.

Tous nos jeux sont neufs

MEGA CD (Europe)

ECCO LE DAUPHIN	349
GROUND ZERO TEXAS	375
JAGUAR XJ 220	349
JURASSIC PARK	319
LETHA ENFORCERS	399
MICROCOSM	355
NIGHTRAP	375
SILPHEED	355
SONIC CD	345

SUPER NINTENDO (Europe)

CLAYFIGHTER	379
COOL SPOT	349
CYBERNATOR	319
DESERT STRIKE	379
EQUINOX	379
FIFA SOCCER	369
FLASHBACK	349
JOHN MADDEN 94	349
LEMMINGS 2	379
LETHAL ENFORCERS	519
MIGHT ET MAGIC 2	459
MR NUTZ	329
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 94	349
RAINBOW BELL ADVENTURE	369
RANMA 1/2	379
ROCK N ROLL RACING	349
SENSIBLE SOCCER	385
SKYBLAZER	349
SUPER BOMBERMAN	339
TERMINATOR 2 ARCADE	369
TOP GEAR 2	379
VIRTUAL SOCCER	379
WOFENSTEIN 3D	409
WWF ROYAL RUMBLE	439

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	459
AXELIGHT FOOT	459
BETRAL BOOT 2	529
BRAIN LORD	545
DESERT FIGHTER	519
DRAGONBALL RPG	299
DRAGONBALL Z3	519
FATAL FURY 2	509
FINAL FANTASY 6	659
FX TRAX	TEL
GHOST SWEEPER	529
GODEMON FIGHT 2	469
JOE ET MAC 3	479
KING OF DRAGONS	519
LEGEND OF GALA	459
LEMMINGS 2	TEL.
MACROSS	489
MEGAMIMENSEI 2	519
MUSCLE BOMBER	519
NINJA WARRIOR	479
PUSHING BEAT 3 SHURA	439
RANMAN 1/2 4	539
SOCCKMAN SOCCER	509
SAILOR MOON R	589
SD GUNDAM	529
SLAM DUNK	529
SONIC BLASTMAN 2	529
SUPER BOMBERMAN 2	509
SUPER METROID	529
SKYBLAZER	459
TETRIS BATTLE GARDEN	529
WOLFENSTEIN 3D	529
WORLD WIDE SOCCER	519
YUYU HAKUSHO	529
ZERO 4 CHAMP	TEL.
ZOKU LEGEND OF BISHIN	459

ACCES. NINTENDO

ADAPT. SFX 60 Hz	99
X-TERMINATOR	229
ACTION PRO REPLAY	349
TRIBAL TAPE 6 JOUEURS	159
MANETTE SUPER 4	88

ACCES. MEGADRIVE

ADAPT. MEGAKEY 2	99
NITRO ADAPT. 2 UNIVERS.	119
MANETTE 6 BOUTONS	109
PRO CDX	349
ACTION PRO REPLAY	349
4 PLAYERS E.A.	249

Le Club 2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY**

CONSOLE	TITRE	PRIX
☐ Adhésion Club : **150 F**		
Frais de port : **30 F** (quelque soit le nombre de jeux)		
TOTAL A PAYER		

C+32

N° d'adhérent : .....
NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : .....
C.P. : ..... TEL : .....

Règlement :
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CB N°
Exp. fin...../..... Signature

CAPTAIN LANG

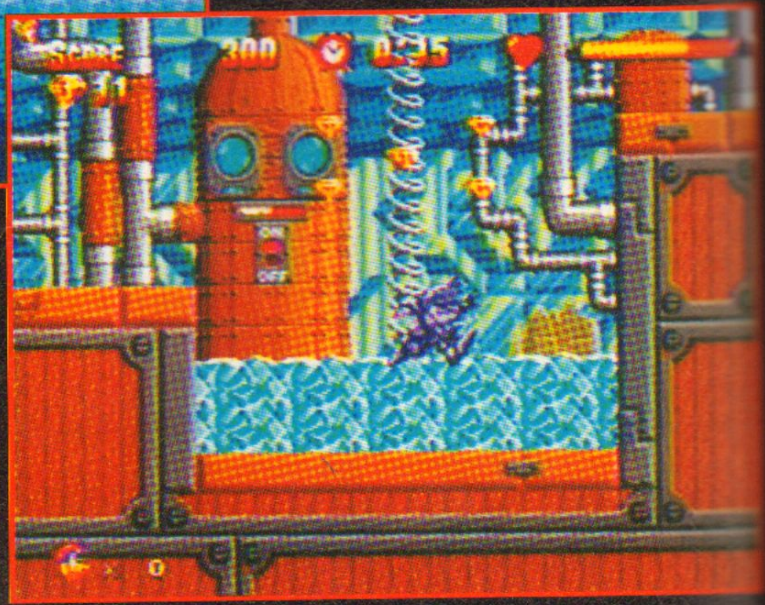
Avec Captain Lang, Data East nous propose une cartouche dans la plus pure tradition des jeux de plates-formes nippons. Le héros, Captain Lang, n'a aucun lien de parenté avec certain ex-ministre chevelu! C'est un flibustier affublé d'un foulard sur la tête, toujours prêt à faire le coup de poing et à vider une chope de bière ou un verre de rhum. Comme c'est souvent le cas, tous les personnages du jeu, y compris Lang lui-même, sont des animaux (corbeaux, renards, chiens, singes, perroquets...).
Captain Lang se promenait sur la grève de sa petite île quand il découvrit le corps inanimé d'une charmante jeune fille, déposée là par les flots. Après l'avoir ramenée chez lui et soignée, elle lui raconte ses malheurs. C'est ainsi que Captain Lang, décidant de la venger, part affronter les infâmes pirates des Caraïbes!
Sur ce scénario original, Data East a su concevoir un jeu sympathique. Votre flibustier saute du grand-mât au mât de misaine, affronte les hordes de pirates au sabre d'abordage, déjoue les pièges et évite les chausse-trappes... Il triomphe des machines infernales de l'adversaire, collecte items et bonus dans les coffres au trésor qui parsèment les niveaux, provoque les boss en duel, visite îles désertes et grottes secrètes pleines de trésors, fortins et galions!

Les niveaux sont bourrés de plates-formes mobiles, de gadgets qui se déplacent, de machins qui bougent dans tous les sens... Si vous réussissez à vous débarrasser de la vigie, le trésor est à vous.

A l'avant du bateau, s'engage un terrifiant combat entre le boss, capitaine du galion, et notre héros.

C'est la découverte de cette jeune femme qui lancera Captain Lang à l'aventure!

DATA EAST/SFC
disponible au Japon



Dans la cale du bateau, les dangers ne sont pas moindres. Si seulement vous aviez déconnecté la machine!

LE JAPON EN DIRECT

Figurez-vous que la bande sonore est à la hauteur de ces superbes graphismes.

Avec ses balles tournoyantes, le bouledogue est un adversaire redoutable. Synchronisez bien vos attaques si vous voulez avoir une chance de vous en débarrasser.

ATTENTION !

MESSAGE UNIQUEMENT DESTINÉ AUX REVENDEURS.

IMPORTEZ DIRECTEMENT DES ETATS-UNIS , DU JAPON ET REDUISEZ VOS COÛTS !

TOUS NOS PRIX COMPRENNENT ASSURANCE ET LIVRAISON

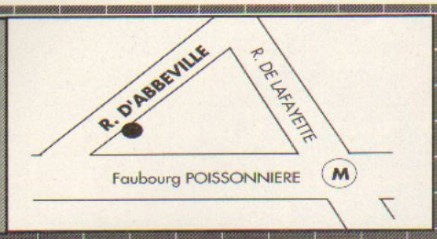
VISA, LA SOCIÉTÉ QUI VOUS OFFRE UN SERVICE, DES PRIX ET UNE FIABILITÉ.
POUR TOUTE INFORMATION, TÉLÉPHONEZ OU FAXEZ NOUS VOUS DEMANDES.

Visa International Ltd. Tel.19 852/3951727
7th Floor, Printing House 19 852/3951797
6 Duddell Street Fax 19 852/3951797
Central HONG KONG

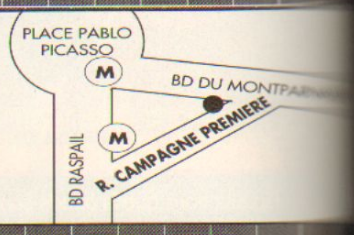
STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

SOULBLADER	149F
NBA ALL STAR	199F
SLAM DUNK	199F
HAMMERING HARRY	449F
BASTARD	499F
HOKUTO NO KEN 7	529F
SUPER R-TYPE III	529F
HUMAN GP N°2	529F
TORUNEKO	549F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	589F
MUSCLE BOMBER	649F
RANMA 1/2 N°4	649F

SUPER NES

MEGAMAN X	449F
BUGS BUNNY RAMPAGE	499F
BRETT HULL HOCKEY	449F
STANLEY CUP	449F
BATTLE CARS	479F
LEGEND	529F
OGRE BATTLE	529F
STUNT CAR FX	529F
NINJA WARRIORS	529F
KING OF THE DRAGON	529F
FATAL FURY 2	529F

MEGADRIVE

CASTLEVANIA	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
NHL HOCKEY 94	389F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
JUNGLE BOOK	429F
LAND STALKER	449F
NBA JAM	479F
SONIC 3	529F
DRAGON BALL Z JAP	529F
VIRTUA RACING JAP	579F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

- PC ENGINE GT
- NEC DUO-R
- NEO GEO SEULE
- MEGA CD 2 FR + 1 JEU
- SUPER NES
- MEGADRIVE 2 SEULE
- GAME GEAR + SONIC
- JOYSTICK NEO GEO
- MEMORY CARD
- QUINTUPLEUR NEC
- JOYPAD NEC
- ALIMENTATION 9V/1A MD/NG
- CABLE RGB SNES/SFC
- QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC
- JOYPAD SUPER NINTENDO
- 2 JOYPAD SNIN INFRA-ROUGE

ADAPTATEUR FX 60 HZ

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	4490F
LEMMINGS	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
THE HORDE	389F
SUPER WING COMMANDER	389F
TOTAL ECLIPSE	429F
STELLAR SEVEN	429F
MAC DOG MC CREE	429F
OUT OF THIS WORLD	429F
MEGA RACE	429F
SEWER SHARK	429F
NIGHT TRAP	429F

ET ENCORE D' AUTRES !!!

SUPER NINTENDO

SUPER BOMBERMAN	399F
EQUINOX	399F
ERIC CANTONA	429F
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP	429F
WOLFENSTEIN 3D	449F
ROCK' N ROLL RACING	449F
ART OF FIGHTING	449F
SCHTROUMPFS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
NBA JAM	479F
FIFA INT SOCCER	479F

NEC

ARCADE CARD + FATAL FURY 2 CD OU ART OF FIGHTING	CD	1450F
FATAL FURY	CD	499F
ALGUNOS	CD	499F
DRACULA X	CD	499F
FORMATION SOCCER J LEAGUE		499F
BOMBER MAN'94 + 1 JOY + 1 QUINTU		429F

NEO GEO

- SPIN MASTER
- ART OF FIGHTING 2
- WIND JAMMER

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 3
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

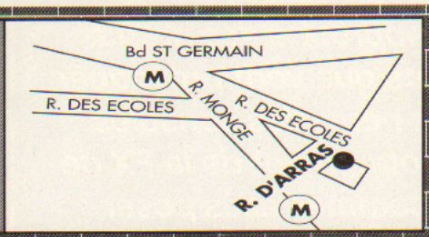
Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h

STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
TEL. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499F
STREET FIGHTER 2	99F
SUPER INVASION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
PILOTWINGS	149F
SUPER R-TYPE	149F
ZELDA	149F
ADDAMS FAMILY	149F
SUPER NIGHTMARE	149F
SUPER ALESTE	149F
CASTLEVANIA IV	149F
ROAD RUNNERS	149F
SUPER TENNIS	149F
SUPER SOCCER	149F
F1 ROC	149F
SUPER GHOULS AND GHOSTS	149F
ANOTHER WORLD	149F
SUPER WING COMMANDER	149F
SPIDERMAN	149F
ASTERIX	149F
STAR WING	149F
DRAGON'S LAIR	149F
UNCHARTED	149F
ALIEN 3	199F
TEENAGE NINJA	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
MORTAL KOMBAT	199F
JOE AND MAC	199F
DRAGON BALL Z JAP	199F
WORLD CLASS BASKET	199F
STAR WARS	199F
SUPER ALESTE	199F
NBA JAM THE BEST	199F
HARLEY	199F
MICKEY'S FUN HOUSE	199F
TOP GEAR	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	249F
MARIO ALL STARS	249F
JURASSIC PARK	249F
STAR SPOT	249F
SUPER TROOP	249F
MAGICAL QUEST	249F
MARIO KART	249F
ZOMBIES	249F
MICHEL MUNSELL	249F
WORLD HOCKEY 93	249F
SUPERMAN 93	299F
PREDATOR JAN ROCKY	299F
F1 POLE POSITION	299F
MARIO 1/2/3	349F
PUSHBACK	349F
KING ARTHUR	149F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	1490F
NEO GEO + 1 JEU A 299F	1690F
NAM 1975	299F
CYBER LIP	299F
KING OF THE MONSTER	299F
MAGICIAN LORD	299F
SUPER SPY	299F
RIDING HERO	299F
BLUE'S JOURNEY	349F
BASEBALL 2020	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	349F
JOY JOY KID	399F
ALPHA MISSION 2	399F
SENGOKU	399F
BASE BALL STAR	399F
GHOST PILOTS	399F
FATAL FURY	399F
CROSSED SWORD	399F
WORLD HEROES	399F
ROBO ARMY	499F
THREE COUNT BOUT	499F
ART OF FIGHTING	499F
EIGHT MAN	499F
TRASH RALLY	499F
FATAL FURY 2	549F
SENGOKU 2	549F
WORLD HEROES 2	549F
MUTATION NATION	599F
SOCCER BRAWL	599F
FOOTBALL FRENZY	599F
BASEBALL STAR 2	699F
LAST RESORT	799F
SUPER SIDEKICKS	949F
VIEW POINT	999F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399F
JOYPAD	59F
SONIC	49F
STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
QUACKSHOT	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	129F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FORGOTTEN WORLD	129F
FATAL REWIND	129F
SHINOBI	129F
SHADOW OF THE BEAST	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
STEEL TALONS	149F
BATMAN RETURNS	149F
TAZMANIA	149F
MICKEY AND DONALD	149F
OLYMPIC GOLD	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
SPLATTER HOUSE 2	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199F
SUNSET RIDERS	199F
STREET OF RAGE 2	199F
SONIC 2	199F
JURASSIC PARK	199F
FATAL FURY	199F
COOL SPOT	199F
ALADDIN	249F
FLASH BACK	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F
MORTAL KOMBAT	299F
ETERNAL CHAMPION	349F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE		399F
CYBER CORE		69F
DRAGON SPIRIT		69F
TOY SHOP BOYS		99F
VIGILANTE		99F
RABIO LEPUS SPECIAL		99F
SUPER STAR SOLDIER		99F
1943		99F
CYBER COMBAT POLICE		129F
DRAGON EGG		129F
POWER ELEVEN		129F
PC KID 2		149F
FINAL MATCH TENNIS		199F
AVENGER	CD	99F
PSYCHIC STORM	CD	149F
STAR PARODIA	CD	249F
VALIS	CD	349F

GAME BOY OCCASIONS

MARIO LAND	99F
DOUBLE DRAGON	99F
NEMESIS	99F
TRACK AND FIELD	129F
GARGOYLE' S QUEST	129F
JOE AND MAC	129F
PRINCE OF PERSIA	129F
FORTRESS OF FEAR	129F
MOTOCROSS MANIACS	129F
DR FRANKEN	129F
MARIO LAND 2	149F
ZELDA	179F

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!!

☎ 44 07 04 61

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

RC PARIS B 938388268

C+/5/94

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT

- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
- DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 50 F CONSOLES
FRAIS DE PORT + 30 F CARTOUCHES

LE JAPON EN DIRECT

NEC AVENUE

Monsieur Usui est responsable de la division Multimedia de NEC Avenue. Précédemment, il était responsable des ventes des moniteurs NEC pour le marché européen.

NEC Avenue est une société qui produit des jeux pour la PC Engine. A l'approche des grands changements que vont provoquer l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits, et notamment de la FX de NEC, nous sommes allés poser quelques questions à monsieur Usui, responsable de la division Multimedia de NEC Avenue

NEC Avenue possède un matériel ultramoderne, comme en témoigne l'installation vidéo.

Chiki Chiki Boy est une des dernières nouveautés de NEC Avenue. Une fois que l'on vous aura remis les palmes et le masque, vous pourrez vous aventurer dans le royaume de Neptune.

Autre licence Capcom, Chiki Boy est un classique des jeux d'arcade.

CONSOLES+: Quand NEC Avenue a-t-elle été créée?

NEC AVENUE: La compagnie a ouvert ses portes il y a sept ans. NEC Avenue est, avec NEC Home Electronic, une des trois sociétés, contrôlées par le constructeur NEC, qui développent des logiciels de jeu pour la PC Engine.

C+: Quel est l'effectif de NEC Avenue?

NEC AVENUE: Actuellement, cinquante personnes environ travaillent pour NEC Avenue. Cinquante pour cent de cet effectif est constitué de développeurs et de designers. Le reste s'occupe du marketing et de la publicité.

C+: Est-ce que NEC Avenue développe tous ses jeux en interne? Faites-vous appel à des programmeurs occasionnels?

NEC AVENUE: Cela dépend. Monster Maker, par exemple, a été développé uniquement par une équipe de NEC Avenue. Puyo Puyo (dont on connaît en France la version Sega, intitulée Robotnik's Bean Machine) a été réalisé en coopération avec d'autres développeurs.

C+: Combien de programmes ont été commercialisés par NEC Avenue?

NEC AVENUE: Une cinquantaine de logiciels ont été publiés. Chaque année, dix titres pour la PC Engine sont mis sur le marché. Au Japon, le marché de la PC Engine est à peu près dix fois inférieur à celui de la Super Famicom! Mais le marché PC Engine est moins concurrentiel car il y a moins d'éditeurs de jeux. Nous publions aussi en CD de la musique de jeux vidéo. C'est un marché très intéressant qui présente peu de risques. Cela constitue environ dix pour cent de nos ventes.

C+: Qu'en est-il du marché des jeux vidéo proprement dit?

NEC AVENUE: Nous réalisons soixante-dix pour cent de notre chiffre d'affaires dans le domaine du multimédia. Le marché des jeux vidéo est extrêmement rentable pour NEC Avenue.

C+: Que pensez-vous des autres marchés? Le marché américain, par exemple?

NEC AVENUE: La PC Engine a rencontré certaines difficultés aux USA. C'est un marché difficile car il y a beaucoup de nouveaux arrivants.

C+: Quelles sortes de jeux réalisent de bonnes ventes?

NEC AVENUE: Le scénario est très important. Il faut aussi que les personnages principaux soient bien choisis. Enfin, les scènes de démo animées sont très appréciées. En ce sens, Monster Maker est une réussite.

C+: Est-ce que NEC Avenue développera des programmes pour la nouvelle génération de consoles?

NEC AVENUE: Nous avons décidé de publier un shoot-them-up en 3D pour la future console 32 bits FX de Nec. Il devrait être commercialisé au printemps prochain.

C+: Avez-vous l'intention de développer des jeux pour la PS-X de Sony?

NEC AVENUE: Je pense que la PS-X est une console très intéressante, mais nous attendons également beaucoup de la FX. Nous conduisons actuellement des recherches sur les jeux 3D.

C+: Est-ce que NEC Avenue travaille sur la Laser Active de Pioneer?

NEC AVENUE: Nous n'avons publié aucun titre pour la Laser Active. Si nous voulions le faire, il nous faudrait travailler sur de nouveaux programmes, travailler sur des scènes d'animation, des digitalisations... De grosses compagnies, comme Sony avec Columbia, associent des producteurs de film à leurs projets afin de réaliser ce type de

programme. Il est difficile pour nous de faire la même chose.

C+: Que pensez-vous de l'ouverture de la PS-X vers d'autres formats, comme le Vidéo-CD?

NEC AVENUE: Je ne sais pas exactement, mais j'ai entendu dire qu'elle serait compatible avec le Vidéo-CD. Au début, Sony ne comptait pas la rendre compatible. Mais, après que la 3DO a été lancée sur le marché japonais, ils ont changé d'avis et ont rajouté une nouvelle puce. Mais le prix de la PS-X devrait rester inchangé.

C+: Quelle sera, à votre avis, l'évolution du marché des jeux vidéo?

NEC AVENUE: Si je le savais précisément, les choses seraient nettement plus faciles! Je pense que la télévision haute-définition et les chaînes de distribution de logiciels par satellites vont jouer un rôle important. Ainsi, Nintendo a déjà acquis une société de diffusion par satellite. Demain, Nintendo pourrait utiliser le satellite pour diffuser des jeux vidéo partout dans le monde.

Je pense aussi que les consoles de jeu ne devraient pas devenir trop chères. Les enfants sont les principaux utilisateurs de ses machines et, donc, nos principaux clients. Bientôt, il y aura deux catégories de machines: les plates-formes multimédias et les consoles de jeu bon marché.

C+: NEC Avenue va prochainement publier Strider. Combien de temps son développement a-t-il pris?

NEC AVENUE: Le jeu n'est pas encore tout à fait terminé, mais nous avons commencé son développement en septembre. Il y a quelques années, nous avions étudié une version Super Graf-X. Mais cette console était chère et les éditeurs ne l'ont pas soutenue. Aussi avons-nous décidé d'en faire une version PC Engine. Au départ, il n'avait pas été prévu d'en faire une version Arcade Card. Aussi, cela a pris encore un peu plus de temps pour la conversion. Le jeu devrait être disponible en mai ou juin.

C+: Après Strider, quels jeux comptez-vous publier?

NEC AVENUE: Nous pensons commercialiser Debut, un jeu de rôle sexy, Quizz Avenue 3 et Madô Monogatari, un jeu de rôles qui mettra en scène les personnages de Puyo Puyo. Puis, plus tard, nous comptons réaliser Puyo Puyo 2 et Monster Maker 2.

LE JAPON EN DIRECT

STRIDER

Ce jeu a été un des hits de Capcom en arcade. Disponible sur Megadrive, on attendait son adaptation sur PC Engine depuis un moment. Ce jeu de plates-formes/action vous place dans la peau d'un combattant d'élite, un peu cyborg sur les bords. Doué de talents de gymnaste et d'équilibriste, il peut s'accrocher n'importe où, escalader des parois à quarante-cinq degrés, multiplier bonds, cabrioles et autres sauts périlleux ... Armé d'un sabre-laser (que Luke Skywalker lui a revendu pour une bouchée de pain), Strider doit infiltrer une (ex-)URSS futuriste, aux mains d'un fou furieux qui veut conquérir le monde grâce à son arsenal nucléaire. Le scénario a un peu vieilli depuis que le rideau de fer a été bouffé aux mites et que le fameux arsenal nucléaire est bradé aux enchères. Mais le jeu reste grandiose.

Les gardes du Kremlin sont calmés à grands coups de sabre-laser.

Strider se taille un chemin, cramponné aux parois des bâtiments.

Entre les robots-volants et les cosaques de la garde, l'infiltration discrète et en douceur semble bien mal partie.

PSYGNOSIS

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

Pour assurer le suivi de développement sur les consoles du futur,

Psygnosis recherche :

Chefs de Projets	Réf. CPO5
Assistants Chef de Projets	Réf. ACPO5
Programmeurs (pour assistance technique)	Réf. PO5

Pour ces postes, une expérience significative dans le domaine des jeux vidéo est requise.

Merci d'envoyer votre dossier de candidature (sous référence) à:

Psygnosis France
11, rue Bailly - 92200 Neuilly-sur-Seine

LE JAPON EN DIRECT

RANMA NIBUN NO ICHI

SHOGAKUKAN/SFC

26 avril au Japon

Avec cette cartouche, c'est la troisième fois que Ranma 1/2 fait irruption dans le monde des jeux vidéo. Après avoir conquis les Japonais à travers des "animés" et des "mangas", cette série culte a également séduit Américains et Européens. Le héros est un jeune garçon, expert en arts martiaux, qui présente l'étrange particularité de changer de sexe s'il entre en contact avec de l'eau chaude ou froide.

Le jeu consiste en une série de combats. Dans le Story Mode, c'est assez simple: vous devez flanquer une rouste à tous les autres combattants! En Tag Mode, vous choisissez deux personnages. Au cours d'un combat particulièrement redoutable, si votre héros est mis à mal ou si ses attaques spéciales ne sont pas adaptées à l'adversaire du moment, vous avez toujours la possibilité de le remplacer instantanément par le second. Vous avez donc intérêt à choisir des combattants aussi différents que possible.

Un jour, Ranma reçoit une lettre anonyme qui contient le secret du roi Jako: une recette pour créer un "Maneki Nekko" d'or, lequel permet à son propriétaire de voir n'importe lequel de ses vœux exaucé. Malheureusement, cela ne marche que pour un vœu, un seul. Ranma 1/2 et ses amis vont se lancer dans la course au "Maneki Nekko". Pour construire la statuette, il faut réunir de nombreux ingrédients. Ceux-ci sont éparpillés à travers le monde. Dans chaque pays, il faudra affronter ses rivaux pour obtenir un des ingrédients. A chaque fois qu'un des combattants a réussi à gagner un combat, il obtient un des éléments du "Maneki Nekko" doré.

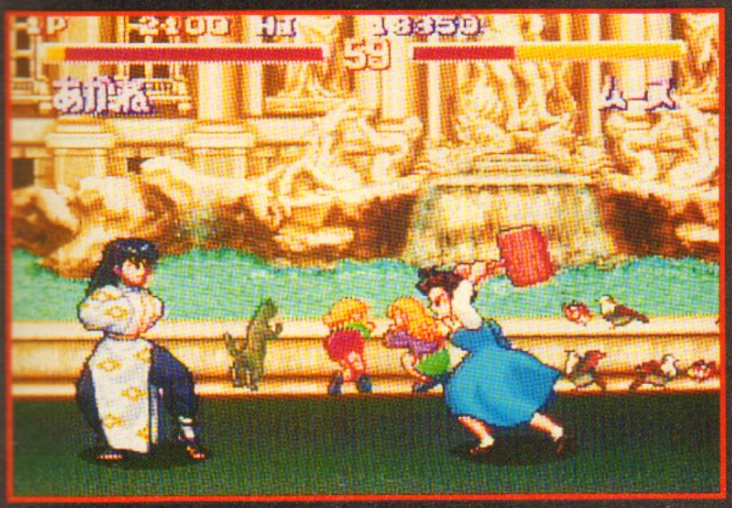
QUOI DE NEUF, RANMA?

Ranma s'est transformé en une tornade vivante qui balaie littéralement Jango de l'écran! Cette fois-ci, il a pris l'apparence d'une fille. Un peu d'eau chaude, et la situation devrait se rétablir rapidement.

Et une attaque spéciale, une! Le sabre, renforcé par la décharge d'un éclair électrocute l'adversaire.

Le Ranma précédent était un jeu de combat. Celui-ci itou. Quelles nouveautés peuvent justifier un investissement dans cette nouvelle cartouche?

Tout d'abord, un tiers des onze combattants sont nouveaux. Cette fois-ci, les filles sont en majorité puisqu'il n'y a que deux éléments du sexe masculin. Et encore, je compte ceux qui, pour un rien, un peu d'eau chaude ou trois gouttes d'eau froide, se mettent à changer de sexe comme d'autres de chemise! Les lieux où se déroulent les combats sont plus variés. Désormais, la plupart se déroulent en plein air, aux quatre coins du monde. Les mouvements des personnages sont plus fluides et la vitesse des animations a été améliorée. Chacun des personnages dispose d'une botte secrète. Si vous arrivez à trouver la combinaison de touches adéquates, vous provoquez votre adversaire par des insultes ou des facéties, le plongeant dans un état proche de l'apoplexie, ce qui diminue notablement ses capacités physiques et nerveuses. Il devient alors beaucoup plus vulnérable à vos attaques. Autrement dit, c'est le moment de lancer une super-attaque-de-la-mort-qui-tue!



Masu se rue, la tête la première et le marteau de bois à la main...

Les douze participants au complet. Par rapport à la version précédente, quatre nouveaux personnages ont fait leur apparition.

Ranma (au féminin) lutte contre Mariko sur fond de terrain de football américain. remportez le combat et l'élément qui se cache aux USA sera vôtre.

Chaque personnage possède au moins une attaque à distance. Certaines sont traditionnelles, d'autres complètement loufoques.

Voici à quoi ressemble une statue de "Maneki Nekko". Le secret de celle-ci est resté ignoré de tous depuis quatre mille ans: elle exaucera n'importe lequel des vœux de celui qui la possédera.

Au Japon, une des légendes les plus vivaces concerne un chat, "Maneki Nekko", lequel est censé porter bonheur. La plupart des restaurants et autres commerces possèdent une petite statuette de ce chat qui se gratte une oreille avec l'une de ses pattes. Rondouillard et souriant, ce dieu de la chance fait partie de la vie quotidienne desJaponais, lesquels n'y croient d'ailleurs qu'à moitié. Sait-on jamais...

SÉQUENCE CULTURE

Couverture cartonnée, format poche, pages noir et blanc, aventures étonnantes, textes en français, 38 francs dans toutes les bonnes librairies...

Ranma 1/2 © 1994, Rumiko Takahashi/Shogakukan/Viz Communications Inc. et © 1994, Glénat.

RANMA 1/2 ARRIVE EN BD

Vous en avez marre de vous abîmer les yeux devant votre téléviseur? Vous n'arrivez pas à saisir un traître mot de tous ces hiraganas et autres kanjis qui parsèment la plupart des mangas japonais... Eh! bien, Glénat a eu la bonne idée de racheter les droits de mangas japonais célèbres (tRanma 1/2, Dragon Ball et quelques autres) pour vous proposer quelques-unes de leurs aventures en français. A l'heure où vous lirez ces lignes, apprenez que vous pourrez déjà vous procurer deux tomes de Ranma (ainsi que de nombreux épisodes de Dragon Ball) dans les meilleures librairies (en gros, toutes...). Ces mangas retracent la vie de vos héros depuis les premières aventures. Vous pourrez ainsi apprendre que "Genma Saomé Saotomé et son fils Ranma, tous deux adeptes des arts martiaux, effectuèrent un voyage en Chine. Au cours d'un rituel initiatique, ils se trouvèrent immergés dans l'eau d'une source aux propriétés mystérieuses." Et vous savez à quel point cette baignade forcée a bouleversé leur destin... Tout, je vous dis, vous saurez tout... Deux nouveaux Ranma sont déjà en cours de préparation et la saga de Dragon Ball continue. Bon allez, je vais vous faire saliver un peu: apprenez que le douzième (et dernier!) tome d'Akira arrive en octobre et que Glénat travaille également sur l'adaptation d'Appleseed et d'Orion (deux mangas de science-fiction que certains considèrent comme supérieurs à Akira, pour vous dire un peu...). Patience est mère de toutes les vertus...

ESPACE 3 News

N° 9 - Mai 1994

NEC - ARRIVAGE DE MILLIERS DE JEUX A DES PRIX ENCORE PLUS FOUS!!!

Quelques exemples :

04 CHAMPION	99 F
BOMBERMAN	99 F
CYBER CORE	49 F
FINAL SOLDIER	129 F
GOMOLA SPEED	69 F
RABIO LEPUS	69 F
DARIUS PLUS	69 F
TOYSHOP BOYS	69 F
VIGILANTE	129 F
DORAMON NOBITA	99 F
NEW ADVENTURE ISLAND	149 F
NIKO NIKO	99 F
NINJA RYUKENDEN	99 F
PARASOL STAR 2	149 F
POWER SPORTS	199 F
SALAMANDER	99 F
BALISTIC	49 F
SG 1941	99 F
SOLDER BLADE	149 F
TATSUJIN	149 F
TRICKY	99 F
J LEAGUE STRIKER	149 F
POWER TENNIS	199 F
STREET FIGHTER 2	249 F
TV SPORT HOCKEY	199 F
CLOUD MASTER	99 F
OPERATION WOLF	49 F
IMAGE FIGHT	69 F
BOMBERMAN + 4 MANETTES + SODI 5	199 F
BOMBERMAN 94 + 4MANETTES + SODI 5	490 F

CD

HELL FIRE	99 F
LDIS	69 F
POMPING WORLD	99 F
ROAD SPIRIT	99 F
ZERO WING	99 F

CDS

HUMAN SPORT FESTIVAL	199 F
STAR PARODIER	149 F
ALGUNOS	349 F
CAMP CALIFORNIA	249 F
DRACULA X	499 F
DUNGEON MASTER	249 F
GRADIUS II	299 F
MARTIAL CHAMPION•••	349 F
PC KID ROCKABILITY	199 F
RIOT ZONE	249 F
FAR EAST OF EDEN	279 F
WINDS OF THUNDER	199 F

Création d'un Fan Club NEO GEO

NEO GEO : Toujours en stock chez ESPACE 3, des jeux neufs à partir de 299 F.Des Hits à 990 F tels que FATAL FURY 2, ART OF FUGHTING ; WORLD HEROES 2 (849 F)

***EXCLUSIF* : ESPACE 3 devient le représentant officiel du Fan Club NEO GEO en France.**

Pour une cotisation annuelle de 200 F, vous bénéficierez des privilèges suivants :

- **50 F de réduction sur tous les jeux NEO GEO dans tous les magasins ESPACE 3 ainsi qu'en vente par correspondance**
- **Recevez en avant première tous les Tips et coups spéciaux ainsi que les previews des prochaines sorties.**
- **50 % de remise sur les Posters, Stickers, Badges, T-Shirts,**

COMMANDEZ VOTRE CARTE DE MEMBRE DU FAN CLUB NEO GEO

Renvoyez-nous votre règlement de 200 F, par :
❒ MANDAT ❒ CHEQUE
❒ CB N° .....DATE DE VALIDITE : .....

A ESPACE 3 VPC
RUE DE LA VOYETTE - 59818 LESUIN CEDEX
TEL : 20 87 69 55

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info

DU NOUVEAU EN MAI

- LA CARTE FULL MOTION VIDEO
- LE PISTOLET
- LE JOYSTICK ARCADE, EN EXCLUSIVITE CHEZ ESPACE 3
- LE PREMIER JEU DE COMBAT : ULTRAMAN

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES

A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

☞ MANGA	35 F
☞ MANGA COULEUR	79 F
☞ CD MUSICAUX	149 F
☞ POSTER	49 F
☞ PUZZLE 500 PIECES	99 F
☞ RAMICARDS à partir de	5 F
☞ CAHIERS	39 F
☞ FIGURINES	39 F
☞ MAGNETS	15 F
☞ PINS	15 F
☞ JEUX DE 54 CARTES	99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX **299 F**
MANETTE SUPER 4 **99 F**

ACTRAISER 2**	495,00
ADDAMS FAMILY 2	299,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00
AMAZING TENNIS	299,00
AMERICAN GLADIATORS	299,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	390,00
BUGS BUNNY	549,00
CALIFORNIA GAMES	299,00
CLIFFHANGER	449,00
CHUCK ROCK	539,00
CLAYMATE	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	299,00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495,00
FATAL FURY 2	TEL
FINAL FANTASY 2	549,00
GENGHIS KHAN 2	539,00
GP1	495,00
HIT THE ICE	299,00
HYPER VOLLEY BALL	495,00
INSPECTOR GADGET	495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	495,00
JOHN MADDEN 94	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	299,00
KING OF DRAGON	549,00
LEGEND	495,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN*	590,00
LORD OF THE RINGS	495,00
LUFIA	495,00
MARIO IS MISSING	299,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN SOCCER	549,00
MEGAMAN X*	549,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	549,00
NBA JAM	495,00
NBA SHOWDOWN	495,00
NHPLA 94	449,00
NOBUNAGA AMBITION	495,00
OUTLANDER	299,00
PALADDINS QUEST	495,00
PINK PANTHER	495,00
PIRATES OF DARK WATER	495,00
PTO	590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	395,00
SECRET OF MANA*	590,00
SHADOW RUN	TEL
SIDE POCKET	495,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	495,00
STAR FOX	299,00
STAR STRIK NEXT GENERATION	590,00
STREET COMBAT	299,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	549,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	549,00
SUPER GOAL 2	495,00
SUPER METROID	495,00
SUPER STRIKE EAGLE	299,00
TERMINATOR	299,00
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	299,00
TONY MOLA SOCCER	495,00
TOP GEAR 2**	495,00
TOYS	299,00
TURN N BURN	539,00
ULTIMA FALSE PROPHET	549,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
UTOPIA	495,00
WIZARDRY 5	549,00
WOLFCHILD	299,00
YOSHI'S COOKIE	299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR*	495,00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO :PRIX 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN **199,00**
X ZONE (SUPERSCOPE) **99,00**

ACTRAISER	395,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	199,00
FATAL FURY	299,00	PUSH OVER	199,00
GHOULS AND GHOSTS	199,00	SONIC BLASTMAN	299,00
GRADIUS III	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
JAMES BOND JR	199,00	STAR WARS	299,00
LETHAL WEAPON 3	199,00	PIT FIGHTER	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 549 F

AXELAY	299,00	IMPERIUM	199,00
BLUES BROTHERS	250,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199,00	RAMNA 1/2 1	390,00
DEAD DANCE	199,00	RUSHING BEAT 2	299,00
FINAL FIGHT 2	199,00	SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	299,00	ROYAL CONQUEST	199,00
STAR WARS	299,00	RUSHING BEAT	149,00
PRINCE OF PERSIA	199,00	TINY TOON	249,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**

SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALCAHEST	490,00
ART OF FIGHTING*	490,00
ASTRO GOGO	390,00
BASTARD	590,00
BRAINLORD	590,00
DRAGON BALL Z 3*	549,00
DRAGON QUEST 1/2	590,00
EYE OF THE BEHOLDER	549,00
F1 CIRCUS 2	490,00
FAMILY TENNIS	299,00
FATAL FURY II	590,00
FINAL FANTASY 6	TEL
FIRE EMBLEM	690,00
GAYA*	645,00
GOEMON EIGHT 2	690,00
HOKUTO NO KEN 7	690,00
HUMAN GP 2	645,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	299,00
MACROSS	645,00
MADARA 2	449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK*	299,00
MARIO ET WARIO	390,00
NEW TETRIS 2*	590,00
NINJA WARRIOR	590,00
OLIVE ET TOM 2	399,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMNA 1/2 2	490,00
RAMNA 1/2 3	590,00
RAMNA 1/2 4	690,00
R-TYPE 3*	490,00
RUSHING BEAT SHURA	490,00
SAILOR MOON	690,00
SENGOKU DENSYO*	490,00
SKY MISSION	199,00
SOCCER KID	449,00
SONIC BLASTMAN 2	590,00
SUPER BOMBERMAN 94	TEL
SUPER DUNK STAR	299,00
SUPER PINBALL	490,00
SUPER VOLLEY BALL 2	390,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS GAIDEN	490,00
TWIN BEE 2	590,00
USA ICE HOCKEY	199,00
WORLD HEROE	390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE
OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DRAGON SLAYER (USA)	390,00
FAR EAST EDEN	279,00
FLASH HIDDERS	499,00
IMAGE FIGHT	69,00
LOIS	69,00
LEGEND OF XANADU	499,00
LOOM (USA)	390,00
LORDS OF THUNDER (USA)	390,00
MARTIAL CHAMPION	499,00
OPERATION WOLF	49,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LERUS	69,00
SHAPE SHIFTER (USA)	390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA)	390,00
STAR PARODIER	249,00
STREET FIGHTER 2	249,00
VALIS 3 (USA)	390,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
YS III (USA)	390,00

ARCADE CARD DUO + FATAL FURY	
OU ART OF FIGHTING	1390,00
ARCADE CARD PRO	1190,00
ART OF FIGHTING	499,00
FATAL FURY 2	499,00
MANETTE AVENUE 6	199,00
KING TURBO STICK	129,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ 2 MANETTES + STREET FIGHTER 2 **690 F**

AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	299,00
ALADDIN	449,00
ART OF FIGHTING	490,00
ASTERIX	249,00
BATTLETOADS	449,00
BUBSY	449,00
CHAMPION SHIP POOL	449,00
CLAY FIGHTER	499,00
COOL SPOT	399,00
DENIS LA MALICE	439,00
EQUINOX	439,00
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
FLASH BACK	499,00
KICK OFF 3	TEL
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00
LE GOBAYE	399,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
NBA JAM	469,00
NHL 94	449,00
LA PANTHERE ROSE	479,00
PSG SOCCER	479,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	490,00
ROCK AND ROLL RACING	469,00
SIM CITY	289,00
SKYBLAZER	399,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	469,00
SUPER AIR DRIVER	479,00
T2 : JUDGEMENT DAY	299,00
THE LOST VIKING	449,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	449,00
VIRTUAL SOCCER	259,00
WOLFENSTEIN 3D	490,00
WORLD CLASS RUGBY	299,00
YOUNG MERLIN	489,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	249,00
BOB	299,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	299,00
MR NUTZ	399,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	199,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
STAR WING	299,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TENNIS	199,00
WORLD LEAGUE BASKETBALL	299,00

ACCESSOIRES

** 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
** JOYSTICK ARCADE PRO 5	295F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
** ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
** ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
** MANETTE ASCII	109F

JAGUAR

JAGUAR USA + CIBERMORPH	2390 F
ALIEN VS PREDATOR	TEL
CHECKERED FLAG II	TEL
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
TEMPEST 2000	449,00
MANETTE	299,00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE **1990 F**

MANETTE **490 F**
MEMORY CARD **229 F**

ALFA MISSION II	590,00	MAGICIAN LORD	890,00
ART OF FIGHTING	990,00	MUTATION NATION	849,00
ART OF FIGHTING 2	1590,00	ROBO ARMY	849,00
BASEBALL STAR PRO	849,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
BASEBALL STAR 2	849,00	SPINMASTER	1390,00
BLUES JOURNEY	399,00	SUPER SIDE KICK 2	1590,00
CIBER LIP	490,00	TOP PLAYER GOLF	299,00
EIGHT MAN	590,00	TRASH RALLYE	690,00
FATAL FURY SPECIAL	1390,00	3 COUNT BOUNT	849,00
FATAL FURY II	990,00	VIEW POINT	1290,00
GHOST PILOT	399,00	WIND JAMMERS	1490,00
KARNOV'S REVENGE	1590,00	WORLD HEROE II	849,00
KING OF MONSTER	299,00	WORLD HEROES JET	TEL

GAME BOY

BARCODE BOY SET	149,00
FINAL FANTASY LEGEND II	299,00
JOE AND MAC	99,00
MEGAMAN 4	249,00
MICKEY 5	209,00
MORTAL KOMBAT	199,00
STROUMPFS	259,00
SUPER KICK OFF	99,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TINY TOON 2	219,00
TRACK AND FIELD	99,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F **DRAGON BALL Z 489F**

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	LOTUS II (EUR)	299,00
ALADDIN (EUR)	425,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	**NBA JAM (EUR)**	**499,00**
ASTERIX (EUR)	299,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385,00	PELE SOCCER (USA)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	425,00
DRAGON BALL Z	**489,00**	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	299,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	ROYAL RUMBLE	449,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
FIFA SOCCER (EUR)	**399,00**	SPIDERMAN X MEN (USA)	385,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
F117 (EUR)	425,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES (EUR)	365,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
HOOK (USA)	385,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING**	**599,00**
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS) (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	X-MEN (EUR)	299,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	499,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00	ZOOL (EUR)	299,00

MEGA PROMOS !

BUBSY	**299,00**	**STREET FIGHTER II'**	**449,00**
		KID CHAMELEON (JAP)	99,0
ALIEN 3 (EUR)	199,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SPEEDBALL 2	159,00
CHAKAN 'EUR)	199,00	STRIDER (EUR)	149,00
CRYING (JAP)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00	ZERO WING (JAP)	99,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	199,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	229,00	ZOOL	199,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
NIGEL MANSELL	249,00	MICROCOSM	349,00
TFX	299,00	PIRATE GOLD	229,00
ARABIAN NIGHTS	TEL	ALFRED CHICKEN	229,00
DANGEROUS STREET	229,00	DENIS LA MALICE	229,00
LIBERATION	279,00	TROLLS	249,00
CASTLE II	249,00	PROJETX + F 17	249,00
ALIEN BREED + QWAK	249,00	DISPOSABLE HERO	249,00

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 4290 F PAL 4690 F NTSC/PAL 4890 F

SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	469,00	TWISTED	399,00
STELLAR 7	495,00	ULTRAMAN (JAP)	TEL
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	499,00	LEMMINGS	449,00
PISTOLER	395,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	399,00
MICROCOSM	495,00	WING COMMANDER	399,00
THE HORDE	495,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	SONIC	299,00
FINAL FIGHT	199,00	WONDER DOG	199,00
PRINCE OF PERSIA	199,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	299,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
CHUCK ROCK	425,00	POWER MONGER	425,00
CLIGHANGER	425,00	PUGSY	495,00
DOUBLE SWICH	495,00	REVENGE OF THE NINJA	425,00
DRACULA	495,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449,00	STAR WARS : REBELL ASSAULT	495,00
JOE MONTANA	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
JURASSIC PARK	495,00	TERMINATOR	495,00
KRISS KROSS	449,00	THE 3RD WAR	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	WAY	449,00
LUNAR	495,00	WILLY BEMISH	449,00
MAD DOG MC CREE	425,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00
MONKEY ISLAND	449,00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	428,00
FINAL FIGHT	299,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
HOOK	299,00	SONIC CD	425,00
JAGUAR XJ220	299,00	SILPHEED	425,00
GROUND ZERO TEXAS	449,00	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	**385,00**	WOLFCHILD	299,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	299,00
NHL 94	395,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
MICROCOSME	449,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

C+32

NEWS

DES ÉLÉPHANTS VOLANTS À INFRAROUGES?

Vous pouvez d'ores et déjà trouver dans vos boutiques favorites quelques exemplaires de ces éléphants volants (Elefly) d'Elmatek. Ces manettes infrarouges conviennent aussi bien à la MD (la version finalisée sera noire) qu'à la SNIN, et proposent les fonctions traditionnelles de ralenti et de turbo. La durée de vie des piles semble être assez bonne (entre 50 et 70 heures, le joypad s'éteignant tout seul après dix minutes d'inutilisation!) et un système permet aux manettes de ne pas fonctionner à moins de 50 cm du récepteur, de manière à ce que vous ne jouiez trop près du téléviseur, petits garnements. En revanche, il est possible de jouer à environ huit mètres sans inconvénient. Notons que la manette MD s'occupe automatiquement de l'adaptation à un jeu qui utilise les six boutons. Seules ombres au tableau, le prix est assez élevé (la qualité, ça se paye!) et la prise en main un peu "bizarre" lors des premières minutes d'utilisation.

Disponibles dans toutes les bonnes boutiques, ces manettes "Elefly" (prononcer "éléflaille") d'Elmatek sont vendues au prix unitaire de 300 francs environ.

CHIFFRES

40 000 C'est le chiffre qu'avance Matshutita quant aux ventes de la 3DO au japon. Sachez quand même que ces ventes ont été réalisées en trois jours. Rien que ça...

1 million C'est le nombre de ventes réalisés aux USA pour le titre John Madden Football (SNES) d'E.A. Mais qu'est-ce donc comparé aux...

6 millions d'unités de Mortal Kombat (toutes consoles confondues) vendues de par le monde? Mortal Kombat est d'ailleurs classé numéro un du top 20 établi par le récent rapport Gallup (rapport américain qui réalise un classement des meilleurs jeux et des meilleures entreprises de l'industrie du jeu vidéo).
Source: ELSPA/Gallup dans CTW.

24 millions C'est le nombre de PC installés dans les maisons américaines en 1993 (soit 10 millions de moins de PC que de consoles Nintendo!).

100 000 C'est, d'après Acclaim, le nombre de cartouches NBA Jam vendues en France durant le mois d'avril. Et les ruptures de stock? Il y en a eu combien?

2 000 C'est l'année au cours de laquelle Acclaim perdra les droits de la WWF qui protègent les licences relatives à ses jeux interactifs.

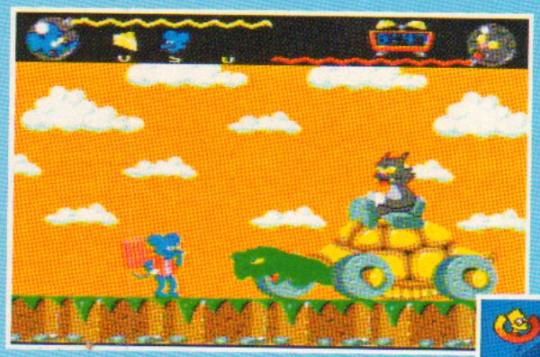
500 000 C'est le nombre de ventes cumulées de Desert Strike et de Jungle Strike (EA) en Europe sur MD.

2 millions C'est le nombre de consoles Saturn que Sega espère vendre lors de la première année de commercialisation. Sony compte bien, pour sa part, distribuer 3 millions d'exemplaires sa prochaine console. L'avenir seul nous le dira...

14 millions C'est le nombre d'unités de Super Mario Bros. 3 vendues de par le monde. Au premier mai 1993, c'est 100 millions de jeux mettant en scène ce plombier italien qui ont étés vendus dans le monde entier. Mais qu'est-ce qu'ils en font tous de ces jeux? Ils les bouffent?

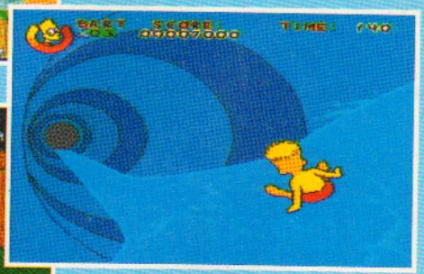
PAS DE VACANCES POUR ACCLAIM!

Depuis le carton des ventes de Mortal Kombat et du plus récent NBA Jam, Acclaim n'a plus donné signe de vie. Et pour cause: les programmeurs sont en train de nous concocter toute une flopée de nouveaux jeux sur nos consoles favorites. Ainsi, Virtual Bart est la toute nouvelle aventure de la famille Simpsons sur la Super Nintendo. Le jeune Bart, héros de ce jeu, va en voir de toutes les couleurs. Il sera tour à tour transformé en dinosaure ou en cochon, dégringolera le long d'un interminable toboggan à eau plein d'obstacles, devra faire ses preuves dans le lancer de tomates ou encore la conduite de kart. Une cartouche pleine de surprises! Autre grosse licence pour un titre d'une brièveté exemplaire: Spiderman & Venom in Maximum Carnage. Vous y incarnez, bien évidemment, l'Homme Araignée, et serez confronté à son pire ennemi, j'ai nommé Carnage! 27 niveaux et 16 Megabytes de programme qui en disent long sur l'étendue de l'aventure! La sortie est prévue durant les grandes vacances pour les consoles SNIN, Game Gear et Megadrive. Itchy & Scratchy devraient, eux aussi, pointer le bout de leur nez dans le courant du mois de juillet. Créés par Matt Groening, l'auteur du dessin animé des Simpsons, Itchy et Scratchy sont une souris et un chat. Mais ce n'est pas du Tom et Jerry. Si vous ne connaissez pas ces deux "abrutis", sachez que leurs aventures sont vraiment à la limite du gore! Si tout va bien, ils auront bientôt dépassé la limite sur Game Boy, SNIN, Game Gear et Megadrive. L'été sera chaud!



Itchy & Scratchysur MD.

Virtual Bart sur SNIN.



Spiderman & Venom in Maximum Carnage sur SNIN.

RUMEURS PRIMO

Commençons par Nintendo: Un nouveau Street fighter II, du nom de Super Street Fighter II Turbo, va bientôt voir le jour en arcade. La grande innovation résiderait dans l'apparition d'un nouveau personnage du nom de Gouki Long (le frère de Shen Long et également l'ancien entraîneur de Ryu et de Ken), qui serait le dernier boss de cette version. Il aurait la même habileté que Ryu et Ken mais posséderait une puissance incomparable. Vous en avez marre de Street Fighter II? Eh bien, passons au projet Réalité. D'après de nombreuses personnes, Super Mario 5 est déjà en préparation. On parle de 300 niveaux qui occuperaient entre 50 et 80 mégas. Zelda 4 est également en prévision, ainsi que des jeux comme Metroïd et F-Zero 2, qui feraient près de 100 mégas chacun. Il paraît également que Square Soft prépare Final Fantasy VII, lequel occuperait près de 126 mégas. Pour parler un peu hardware, il semblerait également que Nintendo nous prépare une version portable de sa NES ainsi qu'un lecteur CD pour la Super Nintendo (en dépit des affirmations de M. Nintendo qui pestait contre le CD-Rom!).

Voici quelle pourrait être la tête de Gouki Long, le nouveau personnage de SSF2T en arcade.

"DIS PAPA, COMMENT ON DEVIENT PROGRAMMEUR DE JEUX VIDÉO?"

"Bonne et grave question mon fils. Tu peux à ce sujet regarder l'article sur la Human Créative School, dans le C+ n° 31, où tu peux écouter ceci avec attention: de nombreuses industries du jeu vidéo sont en train de mettre sur pied différents diplômes qui permettent à de jeunes talents de s'exercer à l'art de la programmation.

Le Japon est premier dans ce domaine, et la Human Créative School en est un exemple parfait. Toutefois, sous l'impulsion de Russel Ferrier de Domark Angleterre, une université anglaise (Middlesex University) a décidé d'instaurer une licence en programmation où chaque élève sélectionné devra se faire sponsoriser par une entreprise (comme Sega, Ocean ou Tiertex, qui participent au projet). Deux cursus différents sont proposés, l'un d'une année et l'autre de trois ans.

Suite à cette annonce, Nintendo of America s'est empressé de divulguer qu'il allait installer dans certaines écoles canadiennes des machines du nom de Digipen Computer Graphics avec des kits de développement pour SNES, et instaurer un cycle d'enseignement de deux ans afin d'initier les étudiants à la programmation de jeux.

Il semble que, en fin de compte, ce secteur a besoin de créateurs et, avec l'arrivée des nouvelles machines, il va falloir des idées neuves. Capito, fiston?"

3615 Consol plus

PRESENTE

"LA GUERRE DES PRIX"

"On va tout péter"

LES OCCASIONS

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !

MEGADRIVE à partir de 399 F
S.NINTENDO à partir de 449 F
NEO GEO à partir de 1390 F
AMIGA CD 32 à partir de 1690 F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE 100/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/250 F

LES NOUVEAUTÉS

JEUX S. NINTENDO

PLOCK 429 F
TIME TRAX 449 F
MYSTIC QUEST 479 F
STUNT RACE FX 499 F
PSG CHAMPIONS 499 F

+ DES PRIX D'ENFER POUR TOUS LES AUTRES

JEUX MEGADRIVE

JAMMIT 395 F
PGA EURO TOUR 395 F
PSG CHAMPIONS 449 F
DRAGON BALL 539 F

3 DO

TOUTES LES NEWS ET + DE 20 JEUX DISPOS A DES PRIX DIRECT US

LES CONSOLES

Frais de port offerts

SUPER NINTENDO + S. FIGHTER II

+ ALADDIN 890 F
+ MANSELL 890 F
+ J. PARK 890 F
+ RANMA 1/2 890 F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + 5 JEUX 989 F

AMIGA CD 32

+ 2 JEUX + MICROCOSM (gratuit) 2390 F

3 DO + 1 JEU

NTSC 3690 F
PAL 4490 F

D ment !!!
Viens discuter avec Ma tre Cosmic en direct.
Joue et Gagne des milliers de Rami Cards ...

JEU CONSOLPLUS
Combien y a t'il de question dans le Quizz du 3615 consolplus réponds par courrier et reçois un cadeau surprise

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 32

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

NEWS

COMMODORE VA MAL... TRÈS MAL!

Tellement mal qu'ils nous ont demandé de leur racheter la console qu'ils nous avaient prêtée, les bougres! Et quand on en arrive à ces extrêmes, c'est que quelque chose ne va plus. Les pertes de Commodore ont été si importantes au cours des derniers trimestres que, sans une aide financière conséquente, la compagnie risque la faillite. Les racheteurs potentiels se bousculent au portillon et les noms les plus couramment cités sont ceux de Hewlet-Packard, de Sony, ou encore de la Time Warner. Les semaines qui viennent seront décisives pour Commodore. Nous vous informerons de l'évolution de la situation dans le prochain numéro. A suivre...

RUMEURS SECUNDO

Voyons donc maintenant ce que nous prépare Sega.
Vous avez entendu parler du SVP (coprocesseur 16 bits), le processeur qui s'occupe de gérer le calcul de la 3D temps réel, pour Virtua Racing. Eh! bien, Sega nous prépare la version 32 bits de ce coprocesseur et le premier jeu qui bénéficiera de ce nouveau "chip" sera un épisode de Star Wars.
D'autres rumeurs persistantes laissent à penser que Sega commencerait à perdre confiance en Sonic, et que le courant 95 nous amènerait un nouveau personnage phare. N'étant malheureusement pas dans le secret des dieux, nous ne sommes pas en mesure de vous en dire plus.
Voici une info plus sûre: Virtua Fighter 2 prend forme. Il comportera des décors en 3D mappée, deux nouveaux personnages (un boxeur thaï et un ninja américain) et des armes pour les combattants.
On peut également supputer qu'une version d'Alien Trilogy (présenté en avant première dans le C+ n° 31) devrait être développée pour la Saturn. Il est par ailleurs certain qu'une nouvelle série de Shining Force est en préparation dans les labos de la Sonic Team.

Le SVP qui permet la gestion de la 3D de Virtua Racing est soi-disant dépassé! Sega serait actuellement sur un nouveau chip 32 bits (le SVP de Virtua Racing est de seulement 16 bits). Ça devrait décoiffer...

LA PREMIERE CONSOLE CD PORTABLE!

Ou plus exactement transportable: l'écran n'est pas incorporé à la machine. La nouvelle vient à peine de tomber du quartier général de Sega France: le Multi Mega arrive! Je vous passe les habituelles considérations enthousiastes du communiqué de presse pour aller droit au but. Ce lecteur CD n'est autre qu'un Mega CD plus une MD réduit au format d'un lecteur de Compact Disc portable de 425 g. Cette console vous permettra de lire vos CD audio, mais cela restera la seule différence notable (au niveau de ses capacités) entre elle et l'ensemble de base MD + MCD. La compatibilité avec les jeux MD et MCD est évidente, et l'on apprend, enfin, que la console sera également compatible avec la MD32 (l'Upgrade de la MD, qui nous fait patienter en attendant la Saturn). Voilà, cette jolie petite merveille de technologie vous coûtera environ 3 290 francs.

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD, ainsi que Road Avenger CD sont les jeux vendus avec le support mais on trouve également une manette six boutons, un adaptateur secteur, des piles, un cordon Péritel, etc.

LA LAMPE ET LE GÉNIE

Laissez-moi vous présenter, dans le rôle de la lampe, Mlle Game Gear. Et dans le rôle du génie, Mr Alllâââddin. Sega France vient en effet d'annoncer l'arrivée imminente (début avril) de ce nouveau "package", qui réunirait la console Game Gear et Aladdin. Cette configuration vient compléter les trois packages déjà présents sur le marché mais ne propose malheureusement pas (comme quelques-unes de ses consœurs) d'adaptateur secteur. Cette nouvelle vient confirmer notre idée selon laquelle Sega veut redonner un peu de pep's à une console qui reste incontestablement leur troisième fer de lance (après la MD et le MCD).

Game Gear et Aladdin, prix public généralement constaté: 849 francs.

RUMEURS TERTIO

La Jaguar et son CD ne sont pas en reste: au jour d'aujourd'hui, on dénombre quatre-vingt-six éditeurs (comptant dans leurs rangs de grands noms, comme Ocean, mais également de parfaits inconnus!) ayant signé des licences de développement pour ce support. Avec eux, vont arriver une flopée de jeux (près de quatre-vingt – vraisemblablement, une demi-douzaine d'éditeurs ont chômé), parmi lesquels l'incontournable Doom, le très attendu Battlemorph (qui est la suite de Cybermorph, qui usera cette fois-ci d'une 3D mappée, l'inénarrable Alone in the Dark (dont les modifications par rapport à l'original seront mineures), et bien d'autres...

Le CD Rom de la Jaguar n'est pas encore totalement au point. Une démonstration de ses capacités vidéo a eu lieu à l'ECTS de Londres, mais la version finale sera certainement capable de bien mieux.

Il n'est pas évident d'avoir des infos sur le support CD, mais, selon toutes nos sources, Atari Corp. pourrait intégrer un chip qui permettra la texture en mapping. Histoire de rendre ce lecteur encore plus concurrentiel.

Une autre rumeur persistante, qu'Atari refuse de confirmer, concerne un accord passé avec Midway (créateur de Mortal Kombat, et NBA Jam). Duquel devraient découler de nombreuses adaptations de titres d'arcade...

Mais, en attendant, Ocean est déjà sur la préparation d'un jeu mettant en scène Lobo (un personnage que les amateurs de comics connaissent bien, puisqu'il est l'un des vilains les plus détestables de tout le milieu!) sur CD. Le jeu serait, paraît-il, d'un genre complètement nouveau, avec un rendu 3D totalement inédit! Nous attendons de voir...

Thème Park (photo 3DO) d'E.A. devra être adapté sur CD Rom Jaguar, au même titre que des jeux PC tels que Syndicate ou Doom. On imagine déjà les graphismes.

aMIE FETE SES 10 ANS
LE PRO. CADEAUX SURPRISES POUR TOUT ACHAT !!!

☎ 43 57 96 27 11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

NEUF

NINTENDO

SUPER NINTENDO
+STREET FIGHTER 790 F
SUPER NES 990 F
FAMICOM 1390 F

ACCESSOIRES

KONIX POWER PAD	89 F
ASCII PAD	142 F
SUPER ADVANTAGE	369 F
X TERMINATOR 2	259 F
ADAPTATEUR 60 Hz	99 F
CABLE RGB	99 F
TRANSFO COMPATIBLE	59 F
QUADRUPLEUR	199 F

FRANCAIS

BUGS BUNNY	400 F
ECOLE DES CHAMPIONS	410 F
EMPIRE STRIKE BACK	390 F
EQUINOX	390 F
FIFA	490 F
LOST VIKINGS	400 F
NBA JAM	450 F
NHL HOCKEY 94	390 F
ROCK'N ROLL RACING	410 F
SKY BLAZER	350 F
TEAM NFL	450 F
VAL D'ISERE	450 F
VIRTUAL SOCCER	390 F
YOUNG MERLIN	490 F

AMERICAIN

AIRBONE RANGER	430 F
ANDRE AGASSI	390 F
CHAVEZ BOXING	410 F
CHOPLIFTER III	350 F
CLAYMATES	390 F
FIRE STRIKER	400 F
KING OF DRAGONS	460 F
MEGAMAN SOCCER	460 F
MEGAMAN X	460 F
MILB PA BASE BALL	400 F
MIGHTY MAX	450 F
NINJA WARRIORS'	450 F
PEACE KEEPERS	430 F
PIRATES DARK WATER	410 F
STAR TREK	490 F
STUNX RACE FX	430 F
SUPER GOAL 2	420 F
TOTAL CARNAGE	400 F
TRIAL PUNY 2	460 F
TURN & BURN	420 F
WIZARDRY V	460 F

JAPONAIS

ARM POLICE PAT LABOR	580 F
BOMBERMAN 2	560 F
DBZ 3	660 F
F1 GRAND PRIX 3	580 F
FINAL FANTASY 6	800 F
GALAXY ROBOT	650 F
GZ GENOCIDE	580 F
RANMA 1/2 4	590 F
SUPER METROID	660 F
TOP RACER 2	570 F
ZOKU	570 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1
+ SONIC 690 F
MEGADRIVE 2
+ ALADDIN 990 F
MEGADRIVE 2
+ STREET FIGHTER II 1190 F

ACCESSOIRES

KONIX POWER PAD	89 F
ASCII PAD	142 F
SUPER ADVANTAGE	369 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB	99 F
ACTION REPLAY	399 F

BARE KLUCLES	420 F
BARKLEY, SHUT UP & JAM	430 F
BUBBA'N STIX	280 F
DRAGON BALL 2	460 F
DUNE 2	400 F
HYPER DUNK	420 F
JOES & MAC	350 F
LOST VIKINGS	420 F
MC DONALD TREASURLAND	420 F
NBA SHODOWN	380 F
NEW CASTLEVANIA	420 F
OUT RUNNERS	370 F
PSG FOOTBALL	340 F
SHADOWRUN	390 F
SONIC 3	420 F
STAR TREK	390 F
SUBTERRANIA	420 F
VIRTUAL RACING	520 F
YOUNG INDIANA	330 F

3 DO

3 DO + 1 JEU + CD DEMO
Version NTSC 3990 F

3 DO + 1 JEU + CD DEMO
Version PAL 5390 F

Jeux 3DO 399 F
20TH CENTURY FOX
ANIMALS
DRAGON'S LAIR
INCREDIBLE MACHINE
JOHN MADDEN FOOTBALL
LEMMINGS
MAD DOG MAC CREE
NIGHT TROP
PEBBLE BEACH GOLF LINKS
SEWER SHARK
SUPER WING COMMANDER
THE HORDE
TOTAL ECLIPSE
TRAL & NEWS TO ME
TWISTED

CD 32

CD 32 + 2 JEUX 2390 F
CD 32 + 5 JEUX 2790 F
Carte FMV 1690 F
Contrôle PAD 199 F

ALFRED CHICKEN	210 F
ALIEN BREED	240 F
BRUTAL FOOTBALL	220 F
BUBBA'N STIX	240 F
CASTELS II	299 F
CHAOS ENGINE	250 F
CHUCK ROCK	120 F
D GENERATION	259 F

DANGEROUS STREETS	230 F
DEEP CORE	250 F
DENNIS	250 F
DISPOSABLE HERO	220 F
DONK	290 F
FIRE FORCE	250 F
FURY OF THE FURIES	250 F
GLOBAL EFFECT	220 F
JAMES POND II	170 F
LIBERATION	250 F
LOTUS TRILOGY	240 F
MEAN ARENA	250 F
MICROCOSM	350 F
NIGEL MANSELL	240 F
OVERKILL & LUNAR C	210 F
PIRATES GOLD	210 F
PROJECT	240 F
SENSIBLE SOCCER 92/93	170 F
SLEEPWALKER	230 F
TROLLS	230 F
WHALE'S VOYAGE	230 F

Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OCCASION

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 590 F
SUPER NES (garantie 6 mois) 790 F

SUPER NIN 150 F	SUPER NIN S 200 F	SUPER NIN 250 F
ADVENTURE ISLAND	ANOTHER WORLD	AXELAY
BATMAN RETURNS	FINAL FIGHT 2	BATTLE TOADS
BATTLE ROBINE	HOME ALONE 2	BEST OF THE BEST
EARTH LIGHT	HOOK	BOB
F ZERO	KICK OFF	BULL/BLAZER
FINAL FIGHT	MAGIC SWORD	EXHAUST HEATZ
IMPERIUM	MAGICAL QUEST	GP1
LEMMINGS	POPULOUS	JIMMY CONNORS
PILOT WINGS	STAR FOX	RANMA 1/2
PRINCE OF PERSIA	SUPER BATTLE TANK	SLAP SHOT
ROAD RUNNER	SUPER SOCCER	SONIC BLASTMAN
ROBOCOP 2	SUPER SWIN	STARWARS
R TYPE	SUPER TENNIS	SUPER GOAL
SF2	TINY TOONS	ZELDA

SUPER NIN 300 F	SUPER NIN 350 F	SUPER NIN 400F
ALADDIN	ART OF FIGHTING	DRAGON QUEST I II
ALIEN 3	BOMBERMAN	F1 POLE POSITION
BUBSY	EQUINOX	GEOMOND FIGHT 2
COOL SPOT	ERIC CANTONNA	LEGEND OF THE RING
DBZ	FLASHBACK	MEGAMAN X
DESERT STRIKE	GOOF TROOP	PLOK
JURASSIC PARK	LE COBAYE	R TYPE III
MARIO ALL STAR	LOST VIKINGS	SECRET OF MANA
MORTAL KOMBAT	MADDEN 94	SHADOW RUN
MR NUTZ	NHL 94	SUPER AIR DRIVER
SF2 TURBO	POOL	TOURNAMENT FIGHTER
TECMO BASKET	RANMA 1/2	TURN & BURN
TETRIS II	SENSIBLE SOCCER	VAL D'ISERE
WORLD HEROES	SIM CITY	YOUNG MERLIN

SEGA

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 790 F

MEGADRIVE 100 F	MEGADRIVE 150 F	MEGADRIVE 200 F
ALEX KIDD	AFTER BURNER 2	AMAGAZING TENNIS
ALISIA DRAGON	GOLDEN AXE	ANOTHER WORLD
DEWEL MASTER	GRAND SCAM	DUNGEONS & DRAGONS
DICK TRACY	JAMES POND 2	EUROPEAN CLUB SOCCER
EMPIRE OF STEEL	KID CAMELEON	JOHN MADDEN 93
FIRE	POPULOUS	JURASSIC PARK
LAST BATTLE	QUACKS SHOT	MEGALOMANIA
SONIC 1	RAMPART	PHANTASY STAR 2
STREET OF RAGE	ROAD RASH	SONIC 2
THUNDER BLADE	SHADOW OF THE BEAST 2	STREET OF RAGE 2
WINGS OF WARE	SMATCH TV	TEAM USA
WORLD CUP 90	SUPER HANG ON	WORLD OF ILLUSION
	VALIS	YS III

MEGADRIVE 250 F	MEGADRIVE 300 F
ALADDIN	CASTLEMANIA BLOODLINESS
COOL SPOT	DR PODTNIK'S
DRAGON'S FURY	ETERNAL CHAMPIONS
ECO	F1 FORMULA I
FATAL FURY	FIFA SOCCER
FLASH BACK	GOLDEN AXE 3
JUNGLE STRIKE	LANDSTALKER
PHANTASY STAR III	MORTAL COMBAT
ROAD RASH 2	NBA JAM
TERMINATOR 2	NBA SHODOWN
THUNDER FORCE III	SF II
TINY TOONS	SHINOBI 3
WINTER OLYMPICS	SONIC 3
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	TOURNAMENT FIGHTERS

Nombreux jeux !!!
GAME GEAR
GAME BOY
NES. et
MASTER SYSTEME
Nous contacter au
43 57 48 20

NEO-GEO

NEO-GEO (garantie 6 mois) 1 390 F

390 F	490 F	690 F
CYBER LIP	BASE BALL 2	3 COUNT BOUNT
MAGICIAN LOED	BASE BALL 2020	FATAL FURY 2
NAM 75	BASE BALL STAR 2	KING OF MONSTER 2
NINJA COMBAT	FOOTBALL FRENCY	SAMOURAI 2
TOP PLAYER GOLD	GHOST PILOTS	WORLD HEROES

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES/CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Mon ordinateur ou ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Désignation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 FF/transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre

CONSOLE 05/94

NEWS

DRAGON BALL Z NE CESSERA-T-IL DONC JAMAIS?

Partout, ce type est partout. A la télé, dans les jeux vidéo, dans les magasins, dans les BD, sur les trousses, les revers de veste, les cahiers. Partout, je vous dis. Je me suis donc rendu dans une de ces boutiques où je le voyais sévir pour mettre les choses au point avec ce minus. Non mais, rendez-vous compte, des étagères entières lui étaient consacrées, et je n'avais qu'à tourner la tête pour me retrouver face à une de ces sales bêtes vertes à antennes que la série met en scène. Méfiez-vous, les mecs, je suis sûr qu'il ne doit pas traîner loin de chez vous. J'en ai vu un, l'autre jour, qui baragouinait avec un de ses congénères. Il sortait une phrase du genre de "Kamehamehaaan" et s'aidait de ses bras pour donner plus de force à son propos. Nous sommes tous concernés, et c'est maintenant qu'il faut en prendre conscience. Il n'y a plus de temps à perdre. J'ai déjà contacté toutes les chaînes de télévision pour organiser une soirée spéciale contre ce fléau... Et si les chaînes de télé étaient complices?...

Les voilà à présent qui se matérialisent devant moi. Donnez-moi mon pistolet à protons, que je les éradique de la surface du globe.

REGARDEZ! Il est encore là! Sur les effaceurs, la gomme, la trousse et les stylos. Appelez-moi Albator. Vite, ou il va faire tout péter.

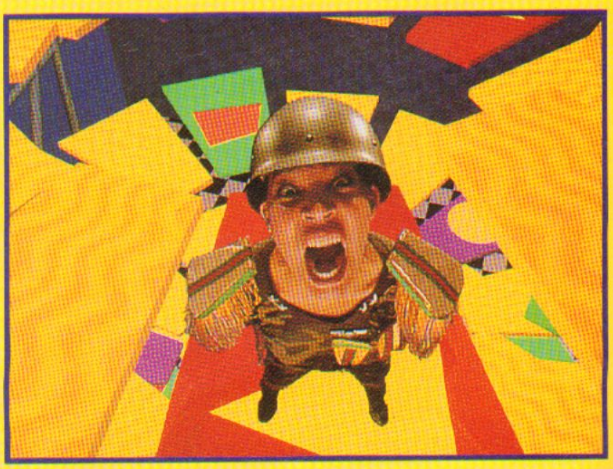
Des stickers? Mais où sont donc les Panini avec les joueurs de foot de mon enfance? Et attention: la profilération de ces cartes passe directement par les cours de récréation. Le système est bouclé de partout, et seuls les véritables initiés possèdent les idoles et s'adonnent aux rituels .

Plus sérieusement, nous remercions pour son aimable collaboration le magasin Alyzees, qui a accepté de subir notre invasion quelques heures durant.
Alyzees: 85, boulevard de Port-Royal, 75005 Paris, tél. (1) 43.29.04.50.

RUMEURS QUARTO

Même si Trip Hawkins (l'actuel président de la 3DO Corp.) ne fut pas aussi débordant d'enthousiasme qu'à l'accoutumée lors de la conférence à l'ECTS, des milieux informés laissent entendre que la 3DO d'AT&T serait déjà disponible. Toutefois, ne vous emballez pas trop vite, seuls quelques milliers d'exemplaires seraient en vente, et seuls les salariés d'AT&T pourraient en bénéficier! Mais attendez, je ne vous ai pas encore dit le prix: 200 $ dollars. Eh! oui, 1 200 francs. Actuellement, on la trouve en France à 5 000 balles! C'est où qu'on envoie son curriculum vitae?

On parle de considérable baisse de prix de la 3DO un peu partout, les Japonais peuvent déjà la trouver dans les alentours de 3 000 francs et, selon Trip Hawkins, une version PAL du système devrait être distribuée en France d'ici à la fin de l'année. Nooooooon?



Twisted est un jeu 3DO complètement loufoque. Vous participez à un jeu télévisé de folie où toutes les images ont étés filmées de manière à ce que vous vous croyiez vraiment devant la TV...

RUMEURS QUINTO

Enchaînons sur la tant attendue PS-X de Sony qui devrait sortir en novembre au Japon (il en sera de même pour la Saturn).
Les trois premières entreprises à avoir reçu un kit de développement sont Konami, Capcom et Psygnosis. Ils ne sont bien entendu que les premiers et seront vite rejoints par bien d'autres. Konami est déjà sur la brèche: il développe Gradius sur ce support. Capcom n'est pas très bavard quant à ses développements, mais nous imaginons qu'il bosse sérieusement car il doit être capable de proposer quelques jeux à la sortie du lecteur.

NINTENDO AVEC "GIGA LA VIE" DANS LES HAUTS-DE-SEINE

"Giga la vie", c'est une grande campagne de prévention contre la drogue et le sida, menée conjointement par le conseil général des Hauts-de-Seine, le ministère des Affaires sociales, de la Ville et de la Santé, et la délégation générale à la Lutte contre la drogue et la toxicomanie.
Nintendo rejoint l'équipe de "Giga la vie". Sur son camion du Nintendo Super Tour, muni de 48 postes de jeu mis à leur disposition, Nintendo invite les jeunes du département à découvrir ou redécouvrir les jeux vidéo. Dans 6 villes, à 6 dates différentes (à Montrouge le 20/3, à Levallois le 10/4, à Nanterre le 17/4, à Gennevilliers le 12/5, à Suresnes le 15/5 et à la Défense le 12/6), l'équipe de Nintendo Super Tour propose aux joueurs de venir s'essayer à de nombreux jeux, et tout spécialement au nouveau jeu de basket-ball d'Acclaim: NBA Jam.

BRÈVES

- Electronic Arts a décidé de scinder son département développement américain en trois secteurs: E.A. Sports, E.A. Kids et le secteur Simulations et films interactifs. Grover Waiter sera l'un des premiers jeux à sortir sous le label E.A. Kids. Il proposera d'incarner les personnages de "Rue Sésame".

- Sony et les Comics Dark Horse ont passé un accord en vue de promouvoir le jeu Skyblazer sur SNES. Seize pages de BD, dessinées par Dick Hanson, entièrement dédiées au héros de ce jeu, verront donc le jour dans le prochain numéro de "Manga Mania", qui se verra affublé du titre de "Collector"! Rien que ça... (pour tout renseignement, adressez-vous à Dark Horse International, 16-24, Underwood Street, London N1 9EF).

- Acclaim a proposé à Williams (et donc à Midway, qui fut à l'origine de NBA Jam et de Mortal Kombat 1 et 2) de développer un nouveau jeu d'arcade qui aurait pour sujet le catch (n'oubliez pas qu'Acclaim détient les droits de la WWF pour les jeux interactifs jusqu'en l'an 2 000). Ce dernier s'appellerait WWF Raws et sortirait pendant l'été. L'adaptation sur MD et SNIN (sortie prévue en octobre) fera 24 mégas et le jeu n'aurait, paraît-il, plus rien à voir avec les jeux de catch déjà existants. Miam...

- Ben non, je n'avais rien à dire...

- Konami et Us Gold ont décidé d'installer des filiales de leurs sociétés en France. La France est terre d'accueil, c'est bien connu.

- Tiens, en parlant de Konami, nous venons juste d'apprendre qu'ils sont sur l'adaptation SNIN du dessin animé "Biker Mice From Mars", une série diffusée le mercredi matin sur France 2.

Revendeurs: Contactez-nous !

A GAME WORLD

267 bd Voltaire
75011 PARIS
Tél:16 (1) 43 70 35 11 / Fax:16 (1) 43 70 32 66
3615 ALL GAMES*A GAME WORLD
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

INCROYABLE !! GÉNIAL !!

Transformez la en

295 F

AVANTAGES:
- Contrairement à un système similaire, tous les jeux passent. Le Turbo kit est commutable en 50/60 Hz même en cours de jeu grace à son microprocesseur intégré.
- Joue à tes jeux français plein écran (sans bandes noires) et 20% plus rapide (60 Hz).
- Console totalement compatible japonaise et américaine.

POUR LES NON-BRICOLEURS:
Nous effectuons la transformation en 2 jours pour: 100F

Garantie 3 mois

Envoyez-nous votre console avec le bon de commande.

100 F DE RÉDUCTION SUR UN JEU DE 450 F MIN POUR L'ACHAT & LA POSE DU TURBO KIT

36-15 ALL GAMES*A GAME WORLD

SUPER NINTENDO

ASTRO GOGO*	390
DBZ 2 NEW*	550
KING OF DRAGON	490
MEGAMAN SOCCER	490
NBA JAM	499
NINJA WARRIORS 2*	440
PUYO PUYO*	500
RANMA 1/2 4	550
ROCK N ROLL RACING	350
RTYPE 3	480
SKYBLAZER	450
SUPER METROID*	460
SUPER PINBALL*	420
VIRTUAL WARS*	450
YOUNG MERLIN	495

*nécéssitent le Turbo kit ou adaptateur 60 Hz

ACCESSOIRES

TURBO KIT®	295
SUPER NINTENDO + TURBO KIT	990
SUPER NES US + 1 JEU OU 1 PAD	990
X TERMINATOR (ACTION REPLAY)	290
QUINTUPLEUR 5 JOUEURS	250
ADAPTATEUR SUPER FX 50/60 Hz	150
JOYPAD TRANSPARENT	129
RALLONGE JOYPAD (2,1 m)	39

OCCASIONS

+ DE 500 TITRES ENTRE 100F ET 300F
REPRISE DE VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2	1490
FATAL FURY SPÉCIAL	1190
SAMURAI SHOWD.	1190
SPINMASTER	1290

SEGA

DRAGON BALL Z	550
FIFA SOCCER	450
NBA JAM	450
SONIC 3	450
VIRTUAL RACING	600

3DO

3DO péritel +1 jeu	4400
TOTAL ECLIPSE	450
MÉGA RACE	400

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
	Frais de port	30F
	(en plus si console)	30F
C+32		

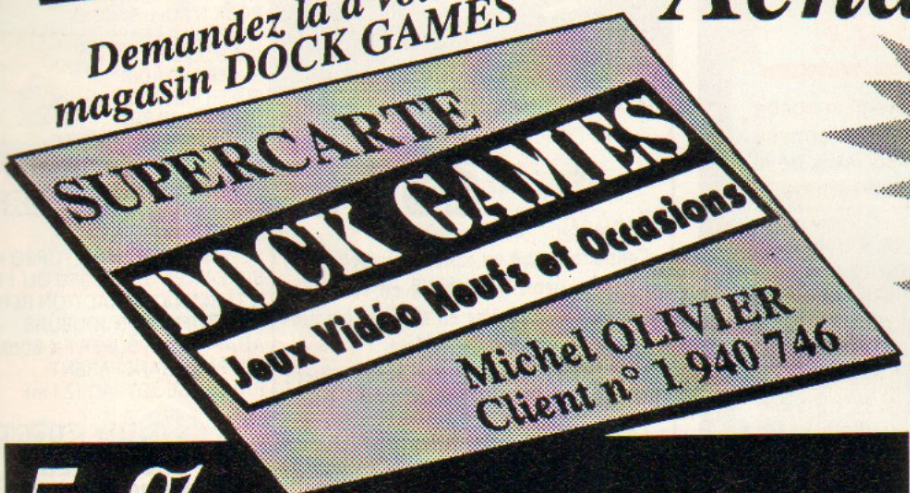
Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
CP: ..... Ville: ..... Tél: .....
Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et photos non contractuels, réglables sans préavis.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Achat / Vente

Demandez la à votre magasin DOCK GAMES



5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat *

* La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Nintendo
SEGA
ATARI
AMIGA CD 32
NEC
SNK
3 DO

Chez nous pas d'ECHANGE donc pas d'EMBROUILLE,
*Nous Achetons vos Jeux CASH **
Selon l'ARGUS des Jeux Vidéo **DOCK GAMES**

STOCKS...? Plus de 20 000 Jeux Dispo **
METIER ...? Marchands de Jeux Vidéo d'Occasion
PRIX ...? De -30% à -70% du Prix Neuf

C'est pas parce qu'on a tous nos Magasins en Province qu'il faut nous prendre pour des Paysans.

** Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement*

*** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES*

Vos Intérêts Sont en Jeux !

A la question, sommes nous N°1...?

La réponse est (toujours) OUI...!

DOCK GAMES 7, cours Gambetta	LYON Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES 4, rue du Pas St Georges	BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES 41, rue Boisnet	ANGERS Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES 17, Av Félix Viallet	GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES 7, rue Beaulieu	ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES 8, rue du Rempart	NIORT Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES 6, rue Claveurier	POITIERS Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES 1, Cité Chabert (Pl de la république)	VALENCE Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES 13, rue de Rohan	St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES 5, rue Auguste Comte	TOURS Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES Place de la Halle	BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES 4, rue Georges Tessier	St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES 380, Av du Gle De Gaulle	St-Laurent du Var NICE Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES 15, rue Four des Flammes	MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES 200, Av Pierre Lanfrey	CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES 28, rue Pannecau	BAYONNE Tél : en cours

DOCK GAMES 103, rue Bannier	ORLEANS Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES 5, Place Clément	STRASBOURG Tél : 88-22-54-81

Ouvertures Prochaines

DOCK GAMES	AVIGNON
DOCK GAMES	CHALON S/SAONE
DOCK GAMES	TOULOUSE
DOCK GAMES	LIMOGES

Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo Occasions - Neufs - Imports

22 Magasins Tous en Province

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo

Contactez nous au 45-94-74-20 (province)

Pour les appels de Paris vers la Province, composez le 16 avant le numéro

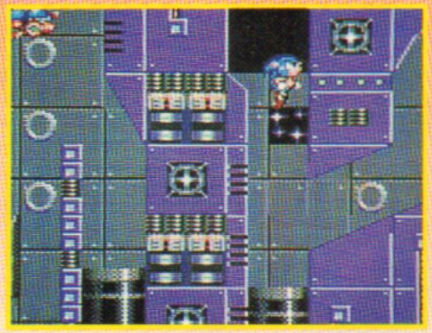
Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

PREVIEWS

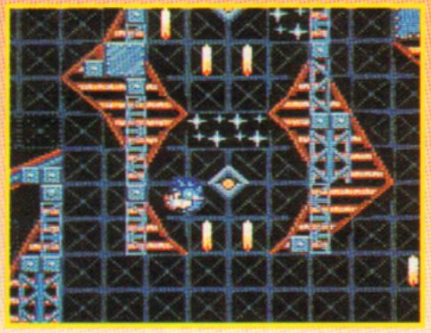
SONIC SPINBALL

SEGA/GG
juin

Sonic en boule de flipper, il fallait le voir pour le croire... C'était sur la MD, il y a quelques mois, et c'est à présent au tour de la Game Gear de faire "flipper" notre hérisson. Au vu des premières parties, pas grand-chose de changé... Vous évoluerez dans quatre niveaux différents: la piscine toxique, la station de lave, la machine, et le combat final. Chaque fois, il vous faudra récupérer les émeraudes du pouvoir que l'increvable Robotnik a une nouvelle fois dérobées. N'hésitez pas à emprunter les rampes supersoniques, détruisez sans pitié tout ennemi récalcitrant et, surtout, soyez très vigilant face aux boss. De tout cela, votre vie dépendra...



Dans le niveau de la machine, vous devrez faire preuve d'une bonne maîtrise de votre Sonic.



Voici le niveau du boss. Il faut monter le plus haut possible dans le niveau en ramassant les pièces et en évitant les ennemis les plus tenaces.

Vous voici dans le niveau du combat final. Sachez que vous commencerez ce niveau tout en haut, et qu'il faudra tout faire pour ne pas redescendre...

EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS
CONSOLES +
PLUS CE JOYPAD
(Super Nintendo ou Sega Megadrive)
POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO
comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad :
• bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
• ET SURTOUT :
contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),
2 modes d'autofire : semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.

* Le modèle présenté ci-contre est le PROPAD SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288 F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville :

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date d'échéance : ☐☐ ☐☐

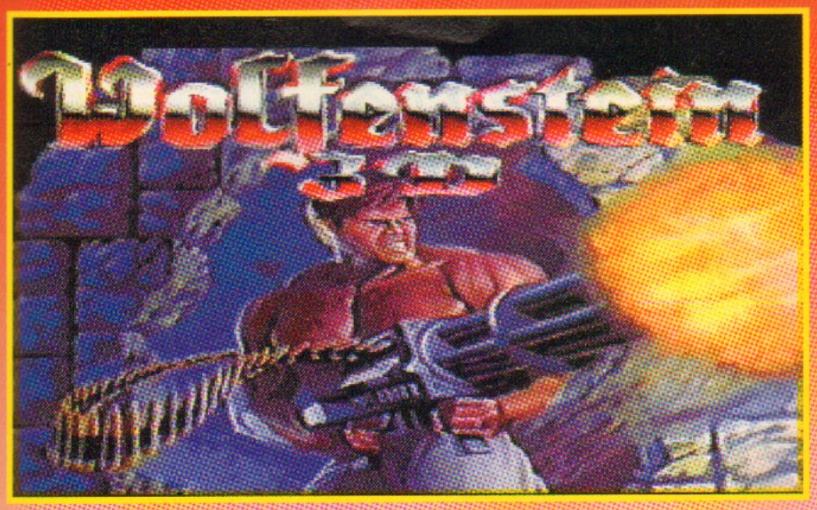
Signature :

E 32

*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également acquérir séparément le joypad au prix de 179 F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32 F le numéro.

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664

PREVIEWS



IMAGINEER-LUDI G./SNIN

juin 94

Wolfenstein 3D, jeu culte d'A.H.L. en ce moment, est l'adaptation d'un très célèbre et très bon jeu sur micro-ordinateur. Vous incarnez dans ce soft B.J. Blazkowicz, un agent secret du gouvernement. Il est clair que vous avez su mériter votre réputation de super-agent. Jusqu'à maintenant, aucune mission ne vous a résisté. Vous avez réussi à toutes les résoudre. C'est pour cela que l'on va aujourd'hui faire appel à vous. Toute l'action se passe dans un château (Castle Wolfenstein) occupé par les nazis. Vous aurez différentes missions à accomplir dont la principale consiste à rester en vie! Ce jeu est en vue 3D, sans ralentissement, et peut se pratiquer, au choix, au paddle ou à la souris. Un système de mots de passe vous permettra de reprendre votre mission là où vous l'avez laissée. Tout au long de votre aventure, vous devrez récupérer divers trésors, armes... Le château que vous visitez est truffé de passages secrets. Vous y trouverez boîtes à pharmacie et autres bonus, mais aussi, parfois, des nazis. La censure de Mr Nintendo à encore sévi: plus de sang, plus de portraits d'Hitler... Cela n'empêche pas Wolfenstein sur Super Nintendo d'être un jeu qui risque de vous en faire baver.

Vous avez encore une arme, profitez-en pour l'utiliser contre ce commandant nazi: lui n'hésitera pas à utiliser sa mitraillette.

Lorsque l'écran est rouge, cela signifie que vous allez bientôt mourir. Votre niveau de vie est marqué en pourcentages, juste après H.P.

Le but final de votre mission. Trouvez cet ascenseur pour changer d'étage.

Attention, les nazis n'hésiteront pas à lancer leurs terribles chiens contre vous.

Testés en avant première dans ce magazine !!

OFFRE DE LANCEMENT AU PRIX EXCEPTIONNEL DE
299Frs
les deux manettes
+ le récepteur infra-rouge

Joypads sans fil 6 boutons
pour Super Nintendo et Megadrive

Fonctionne jusqu'à 8 mètres !!!
Durée de vie des piles en usage intensif 50 à 70h
Pas d'interférences entre les joueurs
2 modes Turbo pour tous les boutons + 1 ralenti
SUPER QUALITE !!!!!

PARIS et R.P. : ALLIA, 42 rue Maubeuge 75009 Paris - Tél. 42 81 95 10
PROVINCE : VIDEOGAMES CLUB, 5 rue Paul Bert 38000 Grenoble - Tél. 76 85 09 64

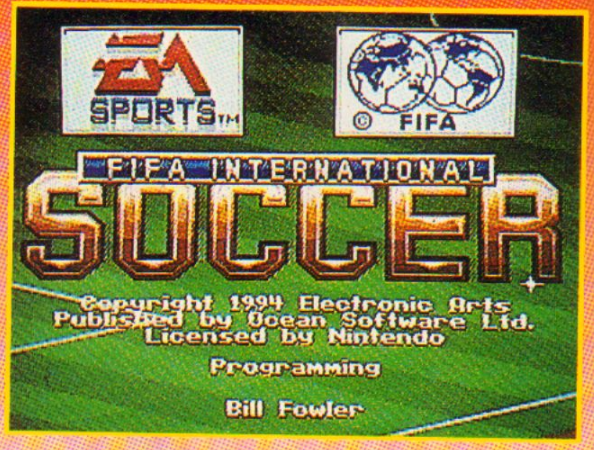
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!

BON DE COMMANDE C-32

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : .....
❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Je préfère payer au facteur (+30Frs)
Frais de port : 40Frs TOTAL A PAYER : Signature :

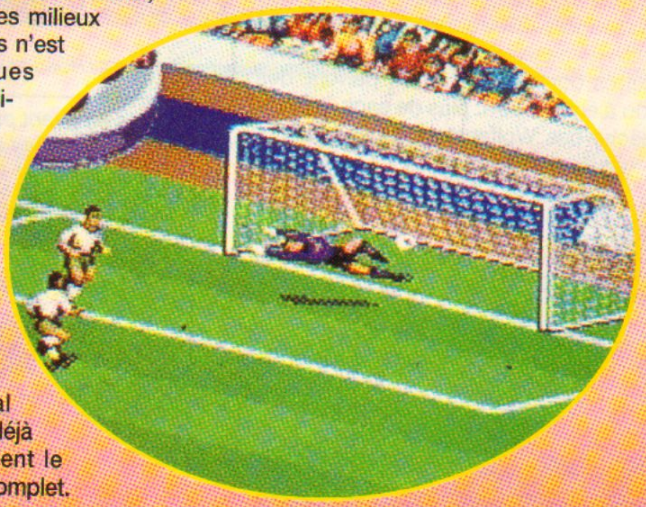
Super Nintendo et Mégadrive sont des marques déposées

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



L'écran-titre tel que vous devriez le voir prochainement sur vos moniteurs ou télévisions.

Fifa international Soccer est en cours de finition sur la Super Nintendo, et c'est vraiment une bonne nouvelle! Cette simulation de football a en effet été élue meilleure simulation sportive de l'année 1993 sur console! Le sera-t-elle à la fin de l'année 1994, il est encore trop tôt pour le dire. Toujours est-il que les programmeurs d'Electronic Arts ne se sont pas contentés d'en faire une adaptation bête et méchante. Ils nous ont même réservé une superbe surprise: il est possible de jouer à cinq simultanément! Il suffit pour cela de se munir d'un quadrupleur (le même que celui qui vous permet de jouer à Bomberman), de cinq manettes... et de quatre potes. Je vous préviens d'avance: les week-ends entre amis risquent d'être longs et mouvementés. Côté options —cela devient une habitude avec Electronic Arts—, les vidéomaniaques très difficiles que vous êtes seront comblés. En effet, une cinquantaine d'équipes sont disponibles, et il est possible de configurer la place des joueurs sur le terrain comme vous le désirez. Ainsi, la place des défenseurs, des milieux de terrain ou des attaquants n'est pas statique. Quelques réglages et hop! leur disposition est changée. Un jeu d'enfant! Mais ce n'est pas tout, on peut aussi rallonger ou racourcir le temps d'un match, activer ou non les hors-jeu, disposer d'un arbitre ou jouer sans aucune règle ou encore admirer les dernières secondes de jeu en ralenti... Fifa International Soccer s'annonce d'ores et déjà comme un futur hit! Vivement le mois prochain pour un test complet.



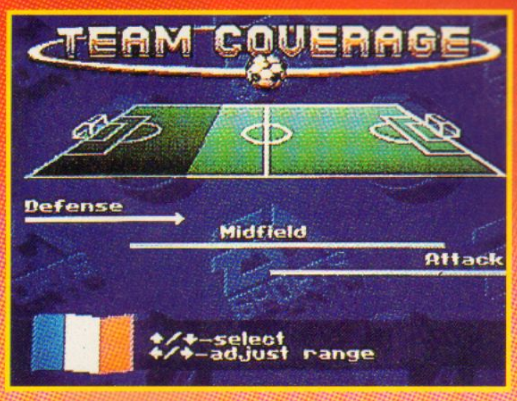
Il y est! Malgré moult acrobaties, le gardien de but n'a rien pu faire face à ce tir très puissant des attaquants français.

Lorsqu'une action vous semble spectaculaire, il est possible de lancer un ralenti de votre exploit. Le pad devient alors un véritable magnétoscope. Génial!

OCEAN-ECUDIS/SNIN

Pour les patriotes qui n'ont toujours pas digéré la défaite de la France contre la Bulgarie, il est posible de se refaire le match à la maison. On va les écraser!

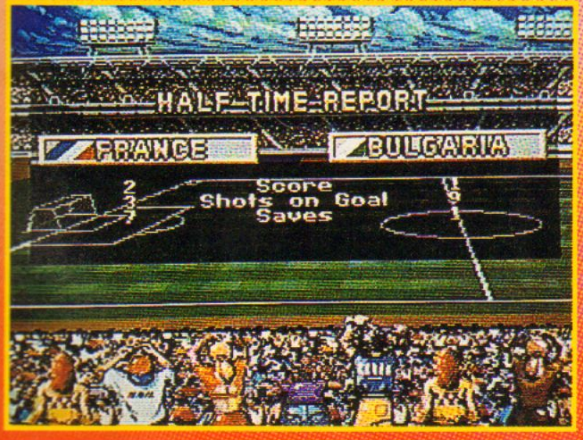
Le gardien français montre toute l'étendue de son talent: le shoot du Bulgare ne finira pas dans les buts, il a été dévié d'une magnifique claquette!



Une option irremplaçable: le réglage de la position des différents joueurs sur le terrain.

Je suis certain que vous n'aviez jamais vu un gardien comme celui-ci: il a vraiment la tête de l'emploi!

Dans ce tableau d'options, il est possible de régler le jeu comme bon nous semble.



L'honneur est sauf! France: 2- Bulgarie: 1. Mais ce n'est pas cela qui va nous permettre de participer à la prochaine coupe du monde!

Tout sur Dragon Ball Z
+
Mangas (Toutes les séries)
CDs (Séries + Jeux)
Goodies

Réparations toutes consoles
Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO
Import JAPON - USA
Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes s/Lausanne
Tél: 021/636.08.50

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE
Votre magasin japonais

TIPS

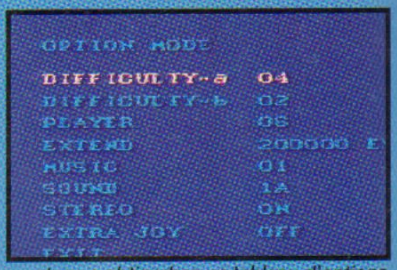
CHERS AMIS, BONJOOOUR!

Attention! Ce mois-ci, comme tous les mois, c'est "chanmaille", je vais vous parler de super-héros, de tips, bien entendu, de cuisine, de Stephen King et de plein d'autres choses encore... Nous sommes en mai et nous pouvons donc faire tout ce qui nous plaît... L'été approche à grands pas, et il sera bientôt temps de bronzer et de s'oxygéner. Plus que quelques semaines à tenir. Et, heureusement, Consoles+ est là pour vous y aider, avec toujours sa rubrique "Tips", amoureusement concoctée par votre serviteur. Pour vos jeux sur Mega CD, SNIN et MD, les tips de ce mois-ci vous permettront de choisir vos niveaux, d'avoir des vies infinies, une liste de codes Action Replay, "Jean passe et des veilleurs"... Chers amis, au revoir et au mois "chainpro".

Switch

SNIN FINAL FIGHT

Réalisez ici votre code...



... et vous obtiendrez un tableau d'options caché.

Pour accéder au tableau d'options caché

L'heure de la bataille finale a sonné, le combat sera rude. Une gymnastique intensive des pouces va-t-elle s'avérer nécessaire? Eh bien, non! Car, tel Mandrake, vous allez pouvoir faire apparaître un tableau d'options, dans lequel vous pourrez modifier pas mal de paramètres assez utiles. Je me demande s'il n'en existe pas un pour le deuxième volet de ce jeu... Réponse bientôt...

Sur l'écran-titre, pressez et maintenez L et appuyez sur Start en même temps.

MD CHUCK ROCK 2

Pour passer les niveaux

Une goutte d'élixir de jeunesse, dans une aventure préhistorique, ça ne fait pas de mal. Dans Chuck Rock 2, vous êtes passé au fils. Dans Chuck Rock 3, on pourra peut-être jouer avec le tonton du chien de la belle-sœur de Chuck... Notre astuce du jour, en tout cas, n'est ni un code pour les boss, ni un super-coup spécial caché. Non, non, c'est... "uncodekipermédezapélénivo" (bon courage pour la traduction!).

Faites Pause pendant le jeu, puis la manipulation...

Pendant le jeu, faites Pause puis, B, A, Droite, A, C, Haut, Bas, A. La Pause s'éliminera d'elle-même. Pour passer au niveau suivant, refaites une Pause, maintenez la pression sur A puis sur Droite.

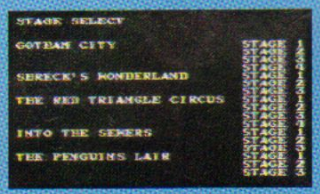
Et hop! vous passerez directement au niveau suivant. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez.

MD BATMAN RETURNS

Pour choisir son niveau

Batman revient, car le vilain de service force tous les habitants de Gotham City (les Gothamiens) à manger du poisson cru. Heureusement, telle une souris chauve (et vice-versa), vous surgissez et, peinard, veinard, vous avez tout loisir de choisir votre niveau.
Le Pingouin tire tout de suite une autre tronche. Quant à Catwoman...

Placez-vous sur Options avec votre première manette, et effectuez la manipulation avec la seconde. Une sonnerie retentira. Faites ensuite Droite + Start pour obtenir le Select Stage.



Et le voilà, ce Select Stage, "chanmaille", non?

Sur l'écran-titre, avec votre première manette, placez votre curseur "chauve-souris" sur Options. Avec votre deuxième manette, faites Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, puis 4 fois A et B simultanément. Puis, sur la première manette, maintenez la pression sur Droite et appuyez sur Start.

Pendant le jeu, faites Pause puis Droite, Gauche, Bas, Droite, A et Start.

SNIN

MAGIC SWORD

Pour choisir son niveau et avoir plus de vies

Vous souvenez-vous de Magic Sword? Pas tout neuf, n'est-ce pas? Pourtant signée Capcom, cette conversion d'arcade sur SNIN avait étonné tout le milieu lors de sa sortie par... sa médiocrité! Eh, oui! L'astuce dévoilée ci-dessous, fort sympathique, vous aidera, je l'espère, à finir ce jeu. Des vies et un Select Stage, c'est bien, non?

Réalisez la petite manipulation sur cet écran d'options et placez-vous sur "EXIT".

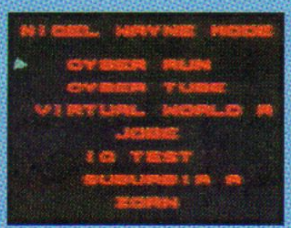
Et hop, voici votre nouveau tableau d'options. Il vous permettra de choisir votre nombre de vies et votre niveau.

Avec la première manette, placez-vous sur "EXIT" dans le tableaux d'options. Puis, sur la deuxième manette, pressez et maintenez L, R et Start. Tout en pressant Start sur la première manette.

SNIN

LE COBAYE

Entrez le super-code. Puis, pour obtenir le Stage Select, faites Pause, et la manipulation comme indiqué...



... vous obtiendrez alors le tableau qui vous permet de choisir votre niveau.

Et vous voici dans un niveau lointain, avec le même nombre de vies. Vous pouvez cumuler les deux codes.

Pour choisir son niveau et des vies infinies

Stephen King est un de mes auteurs préférés. Parmi ses œuvres, il en est une qui, adaptée pour le grand écran, est devenue fort célèbre, The Lawnmover Man. Peut-être avez-vous eu l'occasion de voir ce film au cinéma. Sinon, le film a donné naissance à un petit jeu vidéo, baptisé Le Cobaye sur SNIN. Je vous donne donc une astuce (normal, me direz-vous, vous êtes en train de lire la rubrique "Tips") et un cachet d'aspirine (pour ceux qui soufriraient d'une violente migraine).

Tout d'abord, vous devrez entrer un super-code, qui activera les autres. Pendant le jeu, faites: B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B. Aucun signal sonore ne retentira. Pour vérifier si le code fonctionne, faites Pause, puis L ou R pour des visionner des actions en "hyper-ralenti".

- Stage Select: après avoir entré le super-code dévoilé ci-dessus, faites, pendant le jeu, Pause, puis A, L, L. Enlevez la pause.
- Vies infinies: après avoir entré le super-code, faites Pause pendant le jeu, puis R, A, Select, Y et Start.

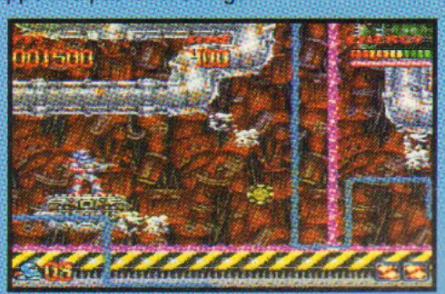
SNIN

SUPER TURRICAN

Pour passer de niveau en niveau

Super Turrican est un jeu très difficile. Mais il existe un moyen de passer de niveau en niveau. Cependant, méfiance: je dois vous prévenir que, grâce à cette astuce, la séquence de fin sera dévoilée. Attention donc à ne pas aller trop loin. A titre d'information, je vous signale également que la suite dece jeu fort sympathique ne s'appellera pas Cool Jerrigol.

Vous en avez marre de ce niveau?



Avec le code, passez au suivant!

GEMU OTAKU

54, rue Sainte-Anne
75002 PARIS
M° Pyramides ou 4 Septembre
Tel : 16 (1) 42.96.00.67.
Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

NEO GEO
Console + Spin Master 2 190

NEUFS		OCCASIONS	
Art of Fighting II	1490	Fatal Fury II	790
World Heroes II	699	Art of Fighting	690
Samouraï Spirit	1490	Eight Man	499
Fatal Fury Special	1490	Burning Fight	349
View Point	1150	Autres titres, téléphoner	

SUPER FAMICOM

Sonic Blastman II	Tel	Super Metroid	Tel
Astrogogo	590	R Type III	590
Mighty Atom	590	Macross	590
World Heroes	399	Bastard	les 3
Art of Fighting	399	Batman Returns	pour
DBZ II	649	Final Fight II	599
Final Fantasy VI	Tel	Muscle Bomber	Tel
Megaman Soccer	Tel	Super Bomb. II	Tel
Dragon Quest I et II	590	Slam Master	Tel
Ranma 1/2 III	550	Pirat of Dark Water	Tel
Ranma 1/2 IV	Tel	Sailor Moon R	699
Joe et Mac III	590	Hammering Harry	549
Goemon Fight II	590	Fatal Fury II	590
Virtual PIV	Tel	Prix révisables sans préavis	

OCCASIONS : 42.96.00.67.

Posters, cartes, figurines, MANGAS en tout genre...

Vente par correspondance

EXCLUSIF !
0 franc de frais de port pour jeux SFC payés par chèque ou contre remboursement 60 francs

Heures d'ouverture :
Lundi à Vendredi de 14h30 à 18h30
et Samedi de 11h00 à 18h30

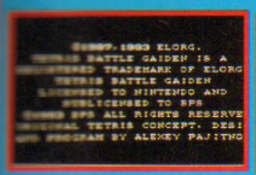
TIPS

SFC TETRIS BATTLE GAIDEN

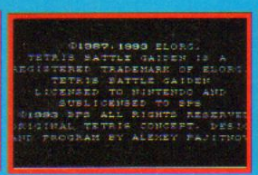
Pour jouer avec les boss en mode Versus

Voici Tetris Battle Gaiden. Toute la rédaction l'adore. Particulièrement Sam, qui m'a dégoté ce tip d'enfer. Je profite d'ailleurs de l'occasion pour lancer un message aux éditeurs et aux distributeurs: ça, c'est un jeu à distribuer en France! Tetris Battle Gaiden, c'est un méga-hit, et il le devient encore plus grâce à ce tip.

Sur l'écran de droite, faites: B, B, X, X, A, Y, A, Y, Haut, Gauche. Pour jouer avec les nouveaux personnages, maintenez, au choix, avant de rentrer dans le mode Versus (écran-titre): L pour jouer avec le dragon, ou R, pour jouer avec la nouvelle princesse.



Entrez le code principal sur cet écran et...

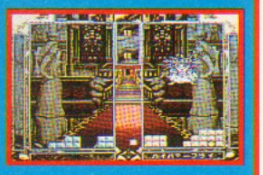


... normalement, les indications écrites deviendront bleues.

Modifiez les options si vous le désirez, puis, lorsque vous voulez jouer, maintenez L ou R (sur cet écran) avant de rentrer dans le mode Versus.

Attention, les personnages n'apparaissent pas de façon claire. Mais si la manipulation a été faite correctement, il n'y pas de problème.

Vous pouvez dorénavant jouer soit avec le dragon, dans son décor...



... soit avec la nouvelle jeune princesse (dans son décor).

SFC POP'N TWINBEE THE RAINBOW BELL ADVENTURES

Pour ce jeu de plates-forme, suite de Pop'n TwinBee, je vous donne un paquet d'astuces qui vous permettront de terminer le jeu les doigts dans le nez. Vous me direz: c'est un peu dommage. Je vous répondrai: pas du tout, car cela vous permet de vous offrir une balade tranquille dans les niveaux. Entre l'invincibilité, la recharge d'énergie et les autres, il y a plutôt de quoi se réjouir, non?

Et voilà, c'est génial. Vous n'aimiez pas que les choses aient du piquant. Tant mieux, vous êtes invincible. Mais attention, , il faut refaire le code à chaque niveau pour lequel vous désirez l'invincibilité.

L'invincibilité par niveau

Faites Pause pendant le jeu puis L, R, L, R, A, B, X, Y, L, R, L, R, A, B, X, Y.

Vous aimez TwinBee?

Vous aimez WinBee?

Quoi? Vous aimez aussi GwinBee? Ben, décidez-vous!

Pour changer de personnage en pleine partie

Faites Pause durant le jeu, puis un classique signé Konami: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Vous voilà fin prêt, les poches pleines d'armes et d'options pour affronter l'ennemi malin.

Pour faire le plein, SVP!

Faites Pause pendant le jeu puis: Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, L, R, B et A.

Un petit tip tu feras, tout doucement la carte disparaîtra.

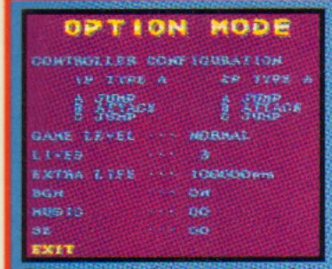
Pour faire disparaître la carte pendant la Pause

Faites Pause pendant le jeu puis: 5 fois A, 5 fois B, 5 fois X, 5 fois Y, 5 fois L, 5 fois R. Enlevez Pause. Remettez le jeu sur Pause et, en appuyant sur R, la carte disparaîtra.

TIPS

FINAL FIGHT CD

SNIN



Réalisez le tip à cet endroit précis.

Plus besoin d'appuyer comme une brute sur le bouton du coup de poing. Maintenez la touche, et le coup est automatique.

Coup de poing automatique

Que tous ceux qui possèdent une manette munie d'un Auto-fire passent directement au tip suivant... Eh oui, ce tip ferait double emploi. Quant à ceux qui restent, donc sans Auto-fire, je crois que je vais leur faire économiser des brouzoufs: ils n'auront plus besoin d'acheter cette manette spéciale, ni de pommade à passer sur leurs ampoules. Consoles+... d'économie! Je sais que vous auriez préféré un Select Stage ou des vies infinies, mais c'est pour l'instant tout ce que nous avions en stock sur Final Fight CD. On fera mieux la prochaine fois...

Au menu d'options, placez-vous sur Exit, appuyez et maintenez simultanément: Droite, A, B et Start.

MD X-MEN

Magneto apparaît...

Ces rectangles symbolisent les niveaux. Baissez-vous, appuyez sur C...

Vous voici dans le dernier niveau!

Pour choisir son niveau

Décidément, cette rubrique est dédiée ce mois-ci aux super-héros-vachement-gentils. Et, évidemment, tous les super-héros de jeux vidéo ont les mêmes droits. Lesquels? Eh bien, ils ont droit à un Select Stage. Certains de ces niveaux sont accessibles plus facilement que d'autres. Je vous donne le Select Stage de nos fameux X-Men, et j'espère que vous ferez visiter du pays à nos zéros préférés. A vous de jouer!

Attention, pour commencer ce tip, n'utilisez qu'une seule manette, que vous devez brancher sur le port 1. A l'apparition de l'écran-titre, appuyez et maintenez: Bas, A, C. Appuyez sur Start. Magneto apparaîtra. Branchez alors la manette sur le port 2, appuyez deux fois sur Start. Rebranchez la manette sur le port 1, choisissez un personnage, avancez légèrement sur la droite et vous verrez huit rectangles apparaître côte à côte, symbolisant les niveaux. Placez-vous devant le rectangle désiré, baissez-vous et appuyez sur C.

CODES ACTION REPLAY
SUPER NINTENDO

MISTER NUTZ
Energie infinie : 7E01F4B3
Vies infinies : 7E1889B1
Noisettes infinies : 7E0A2999
99 pièces : 7E189499
Select Stage : 7E054C0X (0-6)

ROCK 'N' ROLL RACING
Sélection planètes : 7E02990X (1-5)
9 millions de dollars/joueur 1 : 7E0E0909
9 millions de dollars/joueur 2 : 7E0E0D09

ZOMBIES
Energie infinie/joueur 1 : 7E1CB80A
Energie infinie/joueur 2 : 7E1CBA0A
Clefs infinies/joueur 1 : 7E1D0C99
Clefs infinies/joueur 2 : 7E1D2C99

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
Force infinie : 7E0315FF
Blaster : 7E01E80X (1-4)

NBA JAM
Turbo infini : 7E078A20

MICKEY'S MAGICAL QUEST
Super-saut : 7E04B009

EQUINOX
Energie infinie : 7E234303
Magie infinie : 7E234506

FLASHBACK :
Invincibilité : 7EC74605

SUPER MARIO ALL STARS : SUPER MARIO 1 ET 2
SUPER MARIO 1
Select Stage/sauvegarde A : 7E00B008
Select Stage/sauvegarde B : 7E00B408
Select Stage/sauvegarde C : 7E00B808
Select Stage/sauvegarde D : 7E00BC08

SUPER MARIO 2
Select Stage/sauvegarde A : 7E00B207
Select Stage/sauvegarde B : 7E00B607
Select Stage/sauvegarde C : 7E00BA07
Select Stage/sauvegarde D : 7E00BE07

JURASSIC PARK
Energie infinie : 7E02EB00
Armes infinies : 7E028B08
Electricité infinie : 7E029F1F

SECRET OF MANA
Maximum d'argent : 7ECC6CBF
Invincibilité : 7EEX81BF (X = nombre de joueurs,1,3 et 5)

U.N. SQUADRON
Invincibilité : 7E00F701

SUNSET RIDERS
Energie infinie/joueur 1 : 7E1FBA04
Energie infinie/joueur 2 : 7E1FBC04

WORLD HEROES
Jouer avec le boss : 7E08C308

THE ADDAM'S FAMILY
Epée infinie : 7E00EE01

THE LOST VIKINGS
Energie infinie pour Eric : 7E0FEB08
Energie infinie pour Baleog : 7E0FED08
Energie infinie pour Olaf : 7E0FEF08

SUPER BOMBERMAN
Maximum de bombes/joueur 1 : 7E0D70FF
Maximum de bombes/joueur 2 : 7E05B0FF
Pieds et poings/joueur 1 : 7E0D7903
Pieds et poings/joueur 2 : 7E0DB903
Invincibilité pour le Bomberman blanc : 7E0D7601

STOP Games

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H
DISPONBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

SUPER NINTENDO

NEUF	Dragon Ball Z 2 (new)	TEL (SFC)
	NBA JAM	499 F
	Ranma 1/2 IV	TEL (SFC)
	Final Fantasy VI	TEL (SFC)
	Young Merlin	499 F (FR)
	Undercover Cop	TEL
	Super Metroïd	TEL (SFC)
	Megaman Soccer	549 F (US)
	Virtual Soccer	499 F
	Fatal Fury II	499 F (US)
	Ninja Warrior	539 F (US/SFC)
	R Type 3	499 F (FR)
	Star Strek	549 F (US)
	Yoyo Hakusho	TEL (SFC)
	Super Goal 2	TEL (FR)
	Kick Off 3	TEL (FR)
	Val d'isère	449 F
	Astro Gogo	TEL (SFC)

NEO GEO Console 1900 F

NEUF	Samuraï Shadown	1500 F
	Fatal Fury Special	1200 F
	Art of Fighting 2	1590 F
	Wind Golmmers (new)	TEL

MEGADRIVE

NEUF	Castelvania	TEL
	Art of Fighting	499 F
	Virtual Racing	TEL
	Landstalker	449 F
	Dragon Ball Z	TEL
	NBA JAM	479 F
	Street of Rage 3	499 F

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles.
Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris
Livraison 48h chrono
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX
TOTAL + frais de port	
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville ..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

C+32

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

Sunsoft revient en force sur Super Nintendo. Et devinez avec qui? Avec Bugs Bunny! Encore une licence en or pour l'éditeur, qui semble avoir pour vocation d'adapter les héros de la Warner Bros. Company sur console, et c'est tant mieux...

Voilà peu de temps, Sunsoft nous avait concocté un jeu de plates-formes avec un autre héros de dessin animé, un ami de Bugs Bunny, justement: Daffy Duck. Daffy Duck Marvin Mission était sorti sur Super Nintendo et... ce n'était vraiment pas un hit. Par ailleurs, nous devrions prochainement découvrir sur console les aventures de la copine de notre souris qui teste plus vite que son ombre, j'ai nommé Speedy Gonzales. Mais nous n'en sommes pas encore là. Aussi, revenons à nos lapins, et réservons à Bugs Bunny l'accueil qu'il mérite. Ses missions ne seront vraiment pas faciles. Cela commence en fanfare: notre pauvre Bunny se fait tirer de son terrier par une sonnerie de réveil. Et dès cet instant, tout va très vite: des ennemis partout, des pièges à gogo... Ainsi, vous vous trouverez confronté à des chiens, des cow-boys armés jusqu'aux dents, un petit indien hargneux, un géant bestial. Venus d'on ne sait où, des coffres-forts vous tomberont sur la tête... Sprites énormes, nombreux et variés, clins d'œil hilarants (quand Bugs Bunny meurt, la main du dessinateur apparaît, munie d'une gomme, et efface notre héros). De la folie pure! Munissez-vous d'une provision de carottes, chaussez vos grandes oreilles, et partez vers de nouvelles aventures.

AVIS *oh, oui!*

SAM

Quel plaisir de retrouver sur Super Nintendo un personnage aussi célèbre que Bugs Bunny. Pour une fois, Sunsoft a fort bien restitué l'ambiance du dessin animé de la Warner Bros. On retrouve tout! Les graphismes sont identiques à l'original au poil près; la musique itou, même si elle est un peu répétitive, et les bruitages tombent au bon moment. Mais ce qui m'a le plus réjoui, ce sont les gags qui, tout au long de votre aventure, en ponctuent les péripéties, conférant à la cartouche un cachet éminemment cartoonesque. Le seul défaut concerne la maniabilité du personnage, parfois vraiment douteuse. Mais on s'y fait car les animations sont très réussies. Et puis, diriger Bugs Bunny, c'est un vrai régal. A tous ceux qui aiment le personnage: ce soft est fait pour vous! Plein d'humour, regorgeant de détails originaux... J'crois que c'est clair: moi aussi, j'ai craqué... pour le personnage...

LES TROIS PETITS COCHONS

Vous connaissez tous l'histoire des petits cochons qu'un loup voulait dévorer? L'un des cochons habitait dans une maison de paille, un autre dans une maison de bois et le dernier dans une maison de brique. Le loup réussit à détruire les deux premières. Celle de paille en soufflant dessus, celle de bois en la brûlant, mais il ne parvint pas à détruire la maison de brique. Ça vous revient? Eh bien! sachez que ce conte constitue la trame d'un des niveaux. Et prenez garde: non seulement le loup fait office de sous-boss, mais les petits cochons, eux aussi, sont vos ennemis.

Voici, pour commencer, la maison de paille.

Légère modification du conte origin... le loup utilise à nouveau son souff...

Vient ensuite la maison de bois.

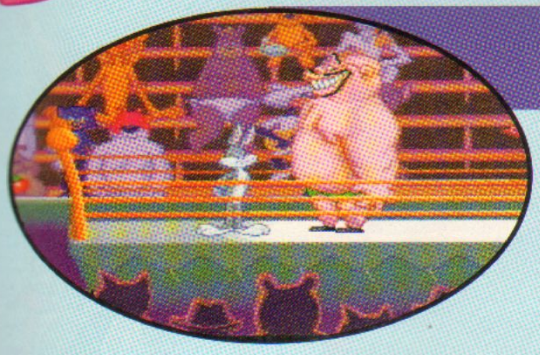
BIT AGE

AVIS

yo, man!

SWITCH

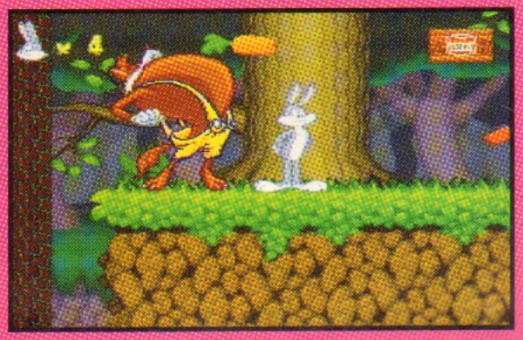
Sunsoft m'a déçu à plusieurs reprises, je l'avoue, mais voilà une cartouche qui fera pardonner bien des choses. Tous les éléments du méga-hit sont réunis. De très beaux graphismes tout d'abord, des animations à faire rire un mort ensuite. Et ça ne s'arrête pas là: les objectifs à atteindre changent suivant les niveaux, la maniabilité est presque, j'ai bien dit "presque" correcte, les bruitages et la musique sont très amusants. Oui, je suis pleinement satisfait, Bugs Bunny m'a ravi sur Super Nintendo, presque autant que dans les cartoons. Pour une fois, une licence a fait l'objet d'un bon boulot. En vérité, je vous le dis: ce jeu est beau, ce jeu est bien, il est, comment dire... "chanmaille", mais vraiment trop, alors. Je m'emporte un peu, je suis désolé, mais je crois que je suis tombé amoureux. Au fait, j'ai oublié de vous demander: "What's up, doc?"



Combat avec un boss sur le ring. Quelle émotion!

Le loup usera de son souffle pour tenter de vous déstabiliser.

Le grand méchant loup, qui souffle toujours et encore...

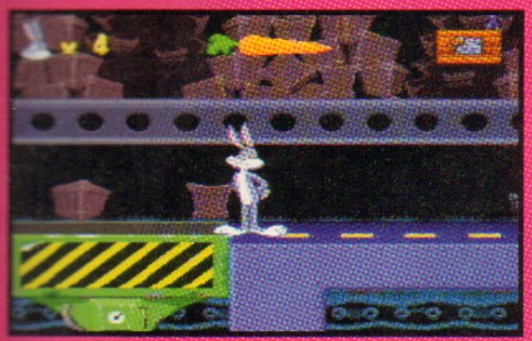


Voici enfin la maison de brique. Notez que, à droite de Bugs Bunny, se trouve un passage secret.

© 1994 WARNER BROS.

BUNNY KADO

Non, non, ce n'est pas la marque d'un produit quelconque ni d'une boutique spécialisée en cadeaux et autres gadgets. C'est tout simplement ce qui risque d'arriver à Bugs Buny s'il passe dans une machine très spéciale.



Si vous entrez dans cette machine, vous ne ressortirez pas dans votre état normal.

Le paquet-cadeau vert, c'est... Bugs Bunny! Et en plus, vous avez perdu de l'énergie.

Nous retrouvons aussi notre bon vieux Taz'. Toujours aussi speed, il ne fait que passer. Méfiez-vous tout de même, sa tornade est dangereuse.

Des boss, toujours des boss. Voici celui du deuxième niveau. Il n'est pas difficile à battre mais il faut insister un peu et l'achever en lui fracassant le crâne.

Lui, vous le reconnaissez? C'est Sam le Pirate déguisé en chevalier. Il fait ici office de boss.

Vous voici à la fin du premier niveau. Vous devrez affronter votre ennemi juré, le subtil et machiavélique Elmer. Armé de son fusil, il vous poursuivra sans relâche car la chasse au lapin est ouverte. Même en haute montagne.

Même en haute montagne.

© 1994 WARNER BROS.

AVIS *oui, mais...*

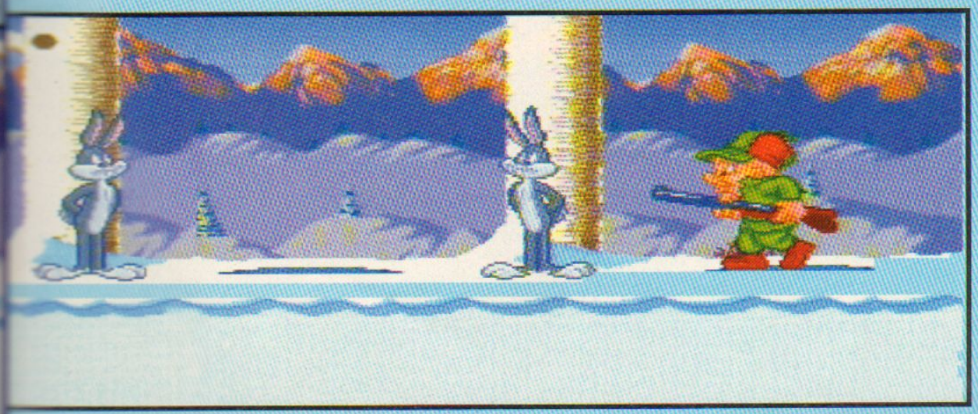
SPY

Après Road Runner, Tazmania et Daffy Duck, autant de jeux qui n'étaient guère à la hauteur de nos espérances, vous comprendrez que j'aie pris Bugs Bunny avec des pincettes. On constate que, comme d'habitude, l'univers du dessin animé est bien retranscrit (la musique et le choix des situations y sont d'ailleurs pour beaucoup) et l'humour qui définit notre lapin gris est omniprésent. C'est donc très beau, les personnages sont nombreux, variés et de bonne taille, mais une étrange impression de vide vous prend à la gorge après quelques minutes de jeu. Allez savoir pourquoi... Mais bon, de toutes les licences Warner de Sunsoft, on ne peut nier que celle de Bugs Bunny est la mieux exploitée... That's all, folks!

Un tableau vous présente brièvement l'utilité de chaque touche.

Sur l'île où se trouve Taz-Mania, vous devrez sauter d'oiseau en oiseau pour arriver à la fin du niveau.

Le "Restart Point", endroit où vous pouvez recommencer dans un niveau si vous êtes mort, n'est nulle part précisément. Je m'explique: vous attrapez le bonus de la pancarte et c'est vous qui décidez de l'endroit où vous allez le poser. Vous reprendrez la partie là où vous aurez laissé le panneau "Bunny was here" ("Bunny est passé par ici").



ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: FIN MAI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: 3

PRESENTATION 87%
On retrouve le thème original de "What's up Doc?". Le début se déroule vraiment comme dans un cartoon.

GRAPHISMES 88%
Du Bugs Bunny comme au cinéma, rien à redire.

ANIMATION 74%
Les animations du personnage sont démentes, mais ses déplacements un peu lents.

MUSIQUE 89%
Dans l'esprit d'un cartoon de la Warner Bros.

BRUITAGES 89%
Là aussi, dans l'esprit d'un bon Bugs Bunny.

DUREE DE VIE 75%
Difficile comme il faut. Bugs Bunny restera dans votre console de longues heures, sauf si vous êtes un dieu des plates-formes.

JOUABILITE 63%
Quelques défauts en ce qui concerne le héros.

INTERET 89%
Bugs Bunny in Rabbit Rampage est un jeu qui peut plaire à toute la famille. L'occasion de diriger un héros tel que lui ne se présente pas tous les jours.

STREETS O

La saga continue. Le deuxième épisode nous proposait seize méga, le troisième nous en offre vingt-quatre. Faut-il, pour autant, penser que le jeu sera meilleur? Suspense...

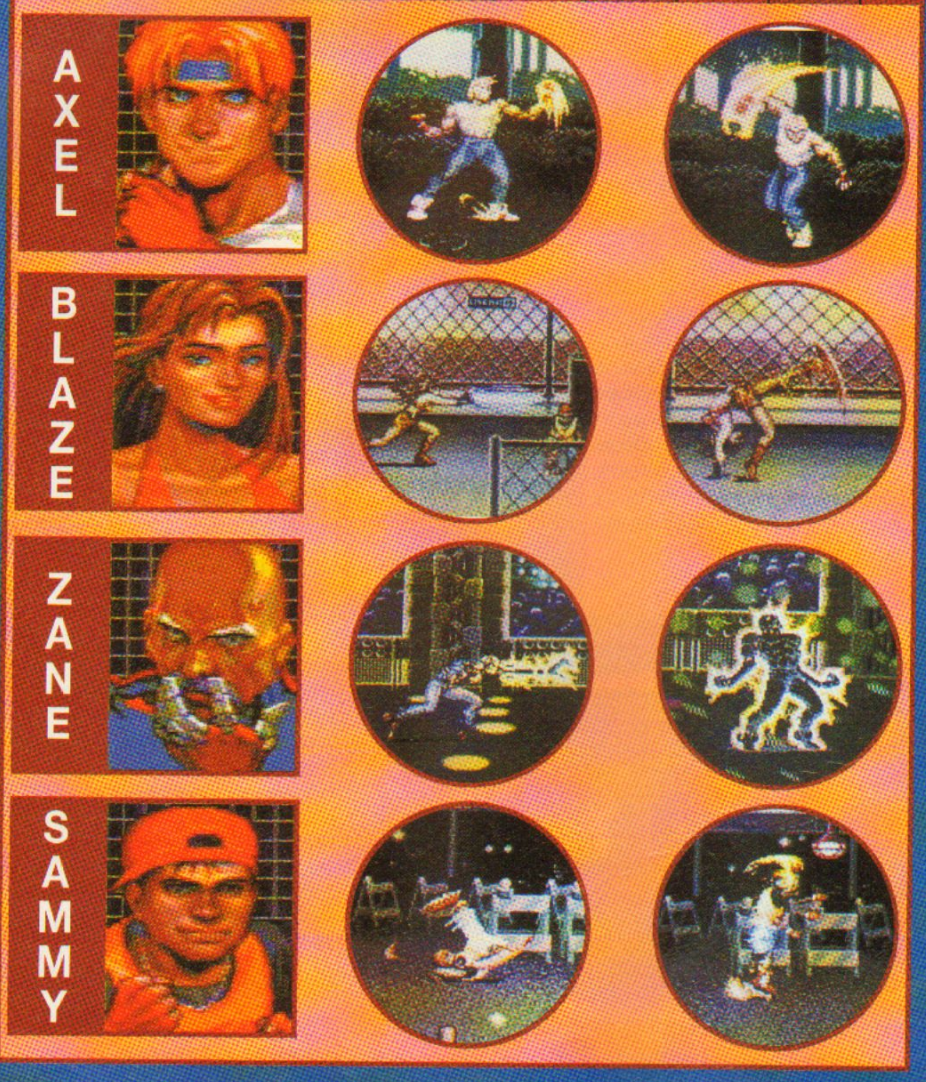
Nous voici à l'aube du XXIe siècle et les personnages qui ont fait le succès de la série des Streets of Rage (Axel, Blaze et Sammy, pour ne pas les nommer) n'ont pas pris une ride. Bon, c'est vrai, il y a du lifting dans l'air (taille des sprites et animation plus détaillée), mais les coups des personnages n'ont pas été modifiés. Nous retrouvons la dizaine de coups traditionnels (spéciaux, au corps à corps, combinés entre deux personnages, durant le saut...), ainsi que la perte d'énergie due à l'exécution de certains d'entre eux. Mais c'est avec une émotion intense et non dissimulée (arrête de pleurer, Niiico!) que nous déplorons la disparition de Max (le gros balèze du deuxième épisode) au profit de Zan, un "papy robot" plutôt dévastateur.

Le déroulement du jeu, lui, reste dans le domaine du "quasiment similaire" et de "l'approximativement pareil". Vous évoluez dans sept niveaux truffés d'ennemis dépêchés par Mr Z. Au gré de vos rencontres avec des poubelles et autres cabines téléphoniques, vous pouvez récupérer des armes (couteaux, shurikens, battes de base-ball...), de l'argent et des vivres. Notons d'ailleurs que l'utilisation de celles-ci est soumise à présent à une jauge (plus vous vous servez d'une arme, plus la jauge diminue...), ce qui implique que vous ne pourrez pas les utiliser cent sept ans...

Admirez le reflet de l'arc de Zan sur sa peau de fer. Remarquez également qu'Axel porte une nouvelle arme, le katana. Celle-ci ne sera utilisable que pendant quelques coups (pensez à sa jauge d'utilisation...).

"PAN! DANS TA TEUTÉ!"

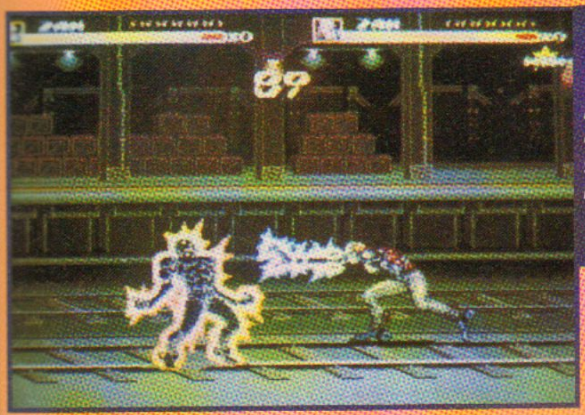
Nous avons dénombré près de douze coups pour chacun des personnages. Les coups combinés restent les plus poilants, mais de temps à autre, placer un Dragon Punch n'est pas dénué d'intérêt. De plus, cela ne vous demandera pas de manipulations trop compliquées: une pression sur un bouton suffit.



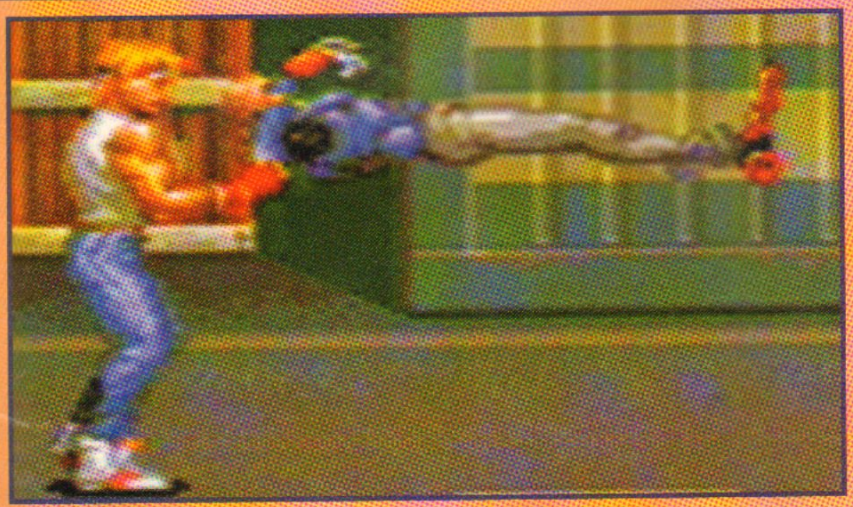
F RAGE III

DEUX JEUX EN UN, C'EST PLUS MALIN!

On ne le répétera jamais assez, c'est en mode 2 joueurs que les jeux de combat prennent tout leur intérêt. Streets of Rage III a eu la bonne idée d'intégrer un mode Battle (dans le genre de Street Fighter) au beat-them-all que nous connaissons tous. Ce qui implique que vous pourrez combattre contre votre partenaire dans un mode entièrement dédié à la chose. Une petite innovation assez jouissive: qui n'a jamais eu le désir secret de mettre une bonne correction à son meilleur ami? Juste une fois...



Voici donc le mode Battle dans lequel vous pourrez combattre un de vos compagnons. Prenez garde aux nombreux pièges qui parsèment ces tableaux.



Il est parfois indispensable de regrouper vos forces contre les ennemis les plus violents. Zan est d'ailleurs en train de faire les frais de votre manque de coordination...

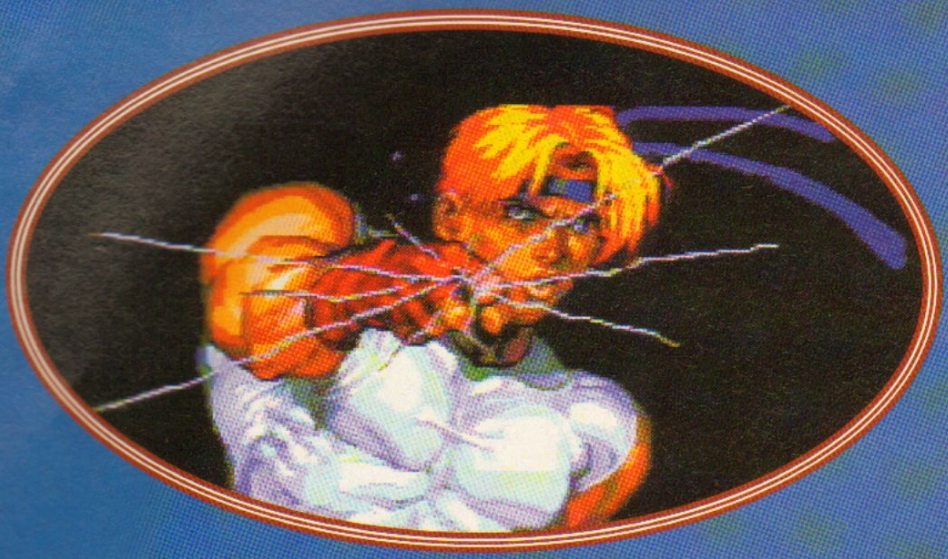
AVIS oui!

SPY

"Z'y va, oite! T'as vu les graphismes? C'est du Matisse, ce truc.
-Ouais, non! tu déliiires.... C'est du Rembrandt. Et écoute la zique, mon pote, t'entends les rimes? Party Rave Dance 'n' Techno, le truuuc. Quelle bombe, j'ai les neurones qu'explosent, j'te raconte pas... amène ça à la teuf, ça va être l'hallu...
-Ta mèrrre dans l'espace! j'le garde pour moi. T'as vu la meuf qui s'trémousse, ta pineco, comment elle s'rait jalouse!
-Allez, fais pas l'rat, laisse-moi-le, ou j'ramène Hazdin...
-Ta boûûûche, toâââ! Waouh! Mate l'engin du type, là. Comment il est frac', le type. Non mais, y m'a touché! J'suis par terre, j'y crois pas! Comment c'est balèèèze...
-Bon allez, va t'chécou chez les phoques! Ma p'tite sœur, elle t'explôôôse...
-Eh! T'as perdu conscience de la valeur de ta viiie, ou quoi?! J'vais t'marave l'hypophitémus, à toi! "
Extraits des "Folles Nuits à la cité des Um", chap. 3, "Les rues de la rage...", éd. Foubon,1993.

Un petit peu de spectacle pour les caméras n'a jamais fait de mal à personne... A part à votre adversaire, peut-être.

Détruisez les murs le plus rapidement possible, et si vous voyez que la machine s'approche trop près de vous, retournez-vous et tapez dedans. Quoi de plus simple?



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

COMBAT DE RUE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: 2

Les jeunes demoiselles présentes ne sont pas aussi gentilles qu'elles en ont l'air. Blaze tente d'ailleurs de les raisonner un peu... Vous savez comme sont les femmes...

Les rayons laser vous empêchent de sauter pour frapper votre adversaire. Dans un sens, ce n'est pas trop grave puisque Zan est plutôt mauvais dans le combat durant le saut... Une aubaine.

AVIS

oui!

NIIICO

Vous ne pouvez l'ignorer si vous lisez attentivement, chaque mois, Consoles+, je ne suis pas un accroc des jeux de baston. Cependant, je dois bien reconnaître que Street of rage 3 a su retenir mon attention! Les graphismes de ce jeu sont "léchés" à en saliver et les animations très correctes, un soin tout particulier y a visiblement été apporté: on appréciera la diversité des postures des joueurs lors des coups spéciaux et des combinaisons à deux. Les écrans granuleux de la Megadrive, c'est terminé! Une nouvelle ère de jeux semble née, et c'est tant mieux pour nous. Côté bande-son, là aussi, un gros effort a été fourni. Les bruitages sont nombreux pour ce genre de jeux et bien réalisés. La musique, quant à elle, mérite que l'on explose les baffles de sa télévision: montez le son, que diable! De plus, fini le rase-bitume, systématique dans les jeux de ce type: vous aurez la possibilité de prendre un ascenseur pour nettoyer un immeuble de ses parasites, vous évoluerez dans un parking souterrain... Street of rage 3 est donc un bon jeu de baston: il est d'ailleurs plus vivant et bien mieux réalisé que l'épisode précédent.

PRESENTATION 86%

Les démos ainsi que la présentation de l'histoire sont sommaires, mais agréables.

GRAPHISMES 87%

On s'attendait à mieux pour les décors, mais le tout passe assez bien.

ANIMATION 83%

Les mouvements sont bien détaillés, mais les déplacements un peu trop lents.

MUSIQUE 91%

Agréable mélange de rythmiques rock et techno, elle se prête bien aux situations.

BRUITAGES 89%

Certains cris sont en retard par rapport à l'action mais l'ensemble est de qualité.

DUREE DE VIE 92%

Le jeu est assez long et son principe fait que l'on y revient volontiers avec un ami à ses côtés.

JOUABILITE 88%

La prise en main est rapide (dix minutes environ) et la découverte de nouveaux coups se fait progressivement.

INTERET 89%

Un beat-them-all somme toute traditionnel mais qui ne perd rien de son efficacité.

LES JEUX VIDEO LES MOINS CHERS DE PARIS

Commandez vos jeux au 48 06 68 28 (réglement par carte bleue) NOUVEAU

LEADER GAMES S'AGRANDIT ! !
RENDEZ -VOUS A LA NOUVELLE ADRESSE !

EN AVANT-PREMIERE : SUPER SIDE KICK 2
EN DEMO PERMANENTE !

LEADER GAMES NOUVELLE ADRESSE !
13, Bd Voltaire 75011 Paris
Tél: 48 06 68 30- FAX : 48 06 63 76
Métro République ou Oberkampf

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

VENTE- RACHATS - Les nouveautés en exclusivité - Chaque mois des promos !

LEADER GAMES
LE SPECIALISTE DES JEUX

N E U F ★ N E U F ★ N E U F

BEST OF SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1399 F
Adapt. 60 Hz *	99 F
Rushing Beat	**99 F**
Prince of Persia	**99 F**

LES NOUVEAUTES SUPER FAMICOM

DBZ 3	499 F
Final Fantasy 6	TEL.
Ranma 1/2 n°4	589 F
Human GP 2	499 F
Brain Lord	**549 F**
BomberMan 2	**589 F**
Pat Cabor	**589 F**
Fighter's History	**589 F**

BEST OF NEO GEO

NEO GEO	1990 F
Samourai Shodown	**1390 F**
Fatal Fury Special	**1390 F**
Karnov Revenge	**1590 F**
World Heroes Jet	**1590 F**
Side Kick 2	**1590 F**
Windjammer	**1590 F**

BEST OF MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 (FR) + Aladdin	990 F
MEGADRIVE 2 (FR) + SF2	1190 F
NBA Jam	**469 F**
Shadow Run	**TEL.**
Landstalker	**429 F**
Castlevania	**449 F**
Art of Fighting	**449 F**
Virtua Racing	**TEL.**
Sonic 3	429 F
Street Fighter 2 (Jap et FR)	499 F
Street of Rage 3	**499 F**
NBA Shodown	**449 F**
Fatal Fury 2 (en Juin)	**499 F**
Joe & Mac	**TEL.**
Captain Lang	**TEL.**

BEST OF SUPER NES (US)

SUPER NES	990 F
Stunt Race FX	**589 F**
Ogre Battle	**TEL.**
Turn 'n Burn	**499 F**
Wizardry 5 (RPG)	**549 F**
Eye of Beholder	**549 F**
FX Trax	**589 F**
Ultima	**549 F**
King of Dragon	**549 F**
Fatal Fury 2	**549 F**
NBA Jam	**499 F**
Rockman Soccer	**499 F**

BEST OF SUPER NINTENDO (FR)

SUPER NINTENDO + 1 JEU	790 F
Val d'Isere	**449 F**
Equinox	**449 F**
Young Merlin	**449 F**
NBA Jam	**499 F**
Virtual Soccer	**499 F**
R-Type 3	**499 F**

AUTRES TITRES ET NOUVEAUTES : TEL. 48 06 68 30

***ATTENTION ! :**
Tous les nouveaux jeux Super Famicom et Super Nes (US) nécessitent l'adaptateur 60 HZ pour fonctionner sur la Super Nintendo francaise.

TOUTES LES MARQUES CITEES DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.

PRIX SACRIFIES ! !

Bomber Man 94 (Nec) + 5 manettes + quintupleur	**499 F**
Adaptateur 60 HZ	**99 F**
Street Fighter 2' (NEC)	**199 F**
Dragon Ball Z 3 (SFC)	**499 F**
Dragon Ball Z (MD)	**399 F**
Rushing Beat (SFC)	**99 F**
Super Metroïd (SFC)	**399 F**
Ninja Warriors (SFC)	**399 F**
Art of Fighting 2 (NEO GEO)	**1290 F**
Street Fighter 2 '(NEC)	**199 F**

BEST OF MEGA CD

MEGA CD 2	1890 F
Microcosm	**499 F**
TomCat Alley	**549 F**
Mortal Kombat	**549 F**
Formula One	**549 F**
Revenge of Ninja	**549 F**
Dungeon Master 2	**549 F**
Eye of Beholder	**549 F**
Dune	**549 F**
Super Wings Commander	**499 F**
MegaRace	**449 F**
Rebel Assault	**TEL.**
LAMU	**499 F**

Beaucoup de jeux d'occasion sur : NEC, SFC, GAME GEAR, NEO GEO,ETC.....TEL !

NOUVEAU 3 D O

3DO	**TEL.**
Super Wings Commander	**399 F**
The Horde	**399 F**
Sewer Shark	**399 F**
John Madden Football	**399 F**
Out of this World	**TEL.**
Microcosm	**TEL.**

BEST OF NEC

DUO-R	2150 F
Arcad Card Duo + FF2	**1450 F**
Arcad Card CD Rom + FF2	**1650 F**
Emerald Dragon	**549 F**
Legend of Xanadu	**549 F**
Kabuki	**390 F**
Art of Fighting	**479 F**
Street Fighter 2'	**199 F**
Dracula X (CD)	**499 F**
Y'S 4	**549 F**
World Heroes 2	**499 F**

O C C A Z

OCCAZ NEO GEO

NEO GEO	**1490 F**
Nam 75	399 F
View Point	**1090 F**
Fatal Fury 2	**790 F**
Art of Fighting	**790 F**
Sengoku	**450 F**
Sengoku 2	**790 F**
Burning Fight	**390 F**
King of Monsters	390 F
Magician Lord	390 F
Ninja Combat	390 F
Ninja Commando	**690 F**

OCCAZ SFC -SNIN -SNES

Castlevania 4	199 F
Super Tennis	199 F
Super Gouls'n Ghost	199 F
Pilot Wings	199 F
Star Wars	**249 F**
Zelda 3	249 F
Mortal Kombat	**299 F**
Adventure Island	199 F
Populous	**199 F**
Spiderman X Men	**199 F**
Amazing Tennis	**199 F**

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 Boulevard Voltaire 75011 Paris (ou sur papier libre)

FRAIS DE PORT: 29 F ET COLISSIMO !! (DELAIS DE 48 H)

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 29 F / Consoles : 50 F)	F
TOTAL A PAYER	F

* *Offre dans la limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans préavis.*

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : ..... /.....

BANQUE : .....

DATE ET SIGNATURE :

LE ..... /..... /.....

C+32

Nom : .....

Prenom : .....

Adresse : .....

.....

CP : |_|_|_|_|_|

VILLE : .....

Tél. : .....

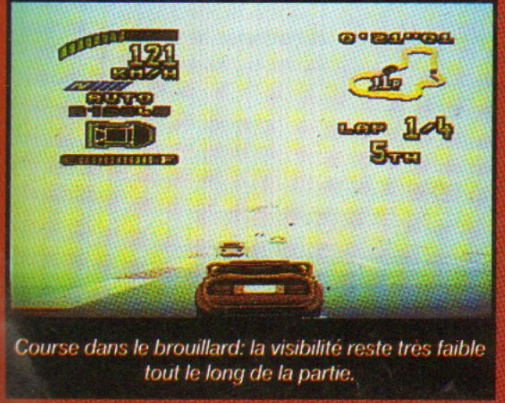
REVIEW

TOP G

Top Gear 2 est une simulation de course de voitures de sport. Le premier épisode, sorti il y a plus d'un an maintenant, sera-t-il surclassé par cette suite tant attendue? Réponse dans les lignes suivantes...

La première impression que l'on ressent lorsque l'on met sous tension sa console n'est guère bouleversante: l'écran-titre est très sobre, il consiste en un simple fondu du titre du rouge vers le noir. A ce stade, les changements par rapport à la version précédente sont vraiment minimes. Passons en revue les options qui nous sont proposées. On peut choisir le niveau de difficulté (amateur ou professionnel), le type de boîte de vitesses (automatique ou manuelle), la configuration des touches des manettes, et il vous suffira d'entrer un mot de passe pour conserver une ancienne partie. Avant de commencer une course, vous pourrez aller faire un tour à la boutique du village. On vous installera, en fonction de votre capital (vos gains varient selon votre classement lors des compétitions), les derniers gadgets à la mode: pare-chocs avant et arrière plus résistants, moteur plus puissant, boîte de vitesses plus importante, pneus adaptés à la pluie ou au temps sec... Une fois votre voiture prête pour la course, lancez-vous dans l'aventure. Sachez que les conditions atmosphériques seront contre vous: pluies diluviennes, tempête de neige, purée de pois (un vrai brouillard londonien) ou nuit noire... Si vous en avez l'occasion, invitez un copain chez vous car les parties à deux joueurs en simultané sont captivantes.

Voici une course à deux joueurs. L'écran est divisé en deux. Le jeu n'y perd rien en matière de jouabilité et y gagne en intérêt. La voiture du haut a enclenché le turbo et décolle de la route!



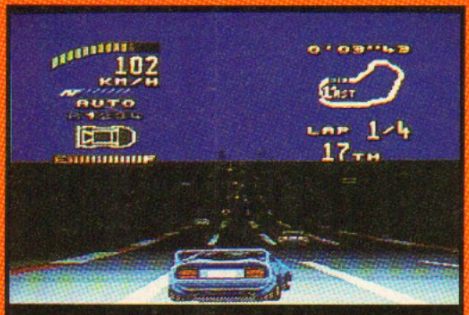
Course dans le brouillard: la visibilité reste très faible tout le long de la partie.

UN TEMPS DE CHIEN!

Top Gear 2 innove quelque peu par rapport à l'épisode précédent. En effet, cette nouvelle course de voitures se déroule parfois dans des conditions climatiques difficiles. Le jeune conducteur que vous êtes va vraiment en voir de toutes les couleurs quand il faudra qu'il tienne le volant, à 175 km/h, sous une pluie torrentielle, ou quand il devra conduire dans un brouillard à faire pâlir un Anglais (déjà très pâle!).

La météo l'avait annoncé: des pluies diluviennes s'abattent sur la région où se déroule la course. Attachez vos ceintures, il va y avoir de la casse!

C'est bien connu, après la pluie, le beau temps. La route est sèche et l'adhérence des pneus sur la route est optimale. De quoi battre tous les records de vitesse!



La nuit tombe vite dans les pays de l'Est. Dans ces conditions, il convient d'être prudent: modérez votre vitesse, et repérez-vous grâce aux phares arrière des voitures concurrentes.

Après une nuit d'angoisse, vous vous réveillez sur une petite route engloutie par un épais brouillard. La visibilité est pratiquement nulle, il va falloir être extrêmement prudent.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Top Gear 2 est (très) légèrement supérieur au premier épisode. Les scènes de pluie, de brouillard et de nuit sont vraiment exceptionnelles, beaucoup mieux réalisées que celles de son prédécesseur. Mais c'est bien là le seul plus de cette cartouche. En effet, la jouabilité laisse à désirer: quand on veut prendre un virage correctement, le fait de lâcher l'accélérateur ne suffit pas. "T'as qu'à freiner, tête d'âne!" Eh! bien non, car si l'on freine, la vitesse diminue trop brutalement et l'on se fait dépasser par les concurrents. Il aurait fallu trouver un juste milieu, ce que les programmeurs de Kemco n'ont pas réussi à faire. Dommage, le jeu est intéressant avec ses parcours variés, et parfois dificiles à terminer. Les mots de passe sont vraiment les bienvenus!

EAR 2

ÉDITEUR: KEMCO
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: E

COURSE DE VOITURES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: PASSWORD

AVIS *oui, mais...*

A.H.L

Je m'étais bien amusé avec Top Gear et ce second épisode me branche bien également. Les conditions climatiques pimentent agréablement le jeu: les parcours de nuit et ceux dans le brouillard sont particulièrement convaincants. Mais attention, Top Gear 2 s'adresse exclusivement aux amateurs d'arcade – ce qui est mon cas. En revanche, les fans de simulation n'y trouveront pas leur compte car le réalisme n'est visiblement pas le souci majeur des programmeurs. Il n'est pas nécessaire de bien calculer ses trajectoires dans les virages ni d'adopter une conduite très technique. Vous foncez et ça passe ou ça casse. Les puristes diront que tout cela n'est pas très sérieux, mais Top Gear 2 n'en est pas moins un jeu très fun, particulièrement sympa lorsque l'on joue à deux.

Allez, je suis sympa, je vous donne le premier code du jeu.

La neige ne vous réussit pas: vous êtes dix-septième.

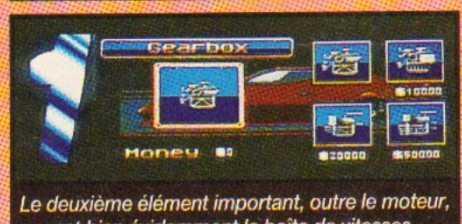
LES OPTIONS...

Comme tout bon jeu de course de voitures qui se respecte, les options sont de la partie. De ce côté-là, vous allez être servi. Il est en effet possible, si toutefois votre compte en banque est bien approvisionné, de caréner votre "caisse" comme vous l'entendez: on lui rajoute des pare-chocs à l'avant et à l'arrière, on gonfle le moteur de la bête avec quelques bouteilles de nitroglycérine, on lui cloue quatre pneus extralarges... Mad Max n'a plus qu'à bien se tenir!

Voici le tableau qui vous permettra d'acheter des pneus pour route sèche. Ils adhèrent à la route comme un chewing-gum à une basket.

Le principal élément qui fera de vous un champion ou un "loser" est le moteur que vous adapterez à votre voiture. Les plus puissants vous coûteront un maximum de brouzoufs!

Dans cette course qui se déroule en Egypte (les vestiges de statues en témoignent), la température du sol atteint souvent 80° C.



Le deuxième élément important, outre le moteur, est bien évidemment la boîte de vitesses. C'est simple, plus il y a de vitesses, plus votre voiture ira vite!

PRESENTATION 78%

Un écran-titre vraiment pauvre! Heureusement, une démo de différents niveaux est proposée.

GRAPHISMES 85%

Ils sont relativement sympathiques mais les côtés de la route sont vraiment vides!

ANIMATION 90%

Il n'y a pas de ralentissement à signaler, même en mode 2 joueurs. C'est fluide et rapide.

MUSIQUE 82%

Plutôt entraînante, mais n'en abusez pas: elle devient vite lassante!

BRUITAGES 75%

Le crissement des pneus est vraiment mauvais mais le bruit du moteur assez bien rendu.

DUREE DE VIE 83%

La difficulté est progressive et bien calculée. Il faut se battre pour terminer certains niveaux!

JOUABILITE 84%

Pas extraordinaire, mais la voiture répond bien aux commandes.

INTERET 75%

Malgré de beaux graphismes, Top gear 2 utilise trop peu les capacités de la Super Nintendo. On a vu beaucoup mieux en matière de course!

MEGADRIVE REVIEW

DRAGON L'APPEL

Les adaptations du célèbre dessin animé sur console ont, jusqu'à présent, eu beaucoup de succès. Un succès qu'elles ne devaient pas toujours à leurs qualités techniques. Et cette version Megadrive, que vaut-elle vraiment?

Je peux vous le dire, les fans du dessin animé vont être ravis, je suis en mesure de vous annoncer que l'on peut enfin jouer avec Krylin!

Cette version m'évitera donc de nombreux coups de fil inutiles à la Hot-line du style: "On peut jouer avec 'dhhjgfhsh' ou avec 'gnoufipatch' dans Dragon Ball Z sur Megadrive?" Je voulais aussi vous dire que l'on peut jouer avec onze personnages, douze avec un Cheat Mode, mais pas plus. Pas la peine d'appeler. De grâce, épargnez-moi ces incessants appels pour une pseudo-astuce qui permettrait de prendre le double de personnages (authentique). Merci d'avance...

Parlons maintenant, si vous le voulez bien, du jeu en lui-même.

Celui-ci contient deux modes de jeu: un mode Story et un mode Versus. Le mode Tournoi des arts martiaux, présent dans la version SNIN, a disparu. Le mode dans lequel vous combattez contre l'ordinateur vous proposera onze personnages et chacun aura droit à une fin différente. Cool, non? Quant au mode Versus, il propose exactement le même nombre de personnages.

Les combats se déroulent dans une aire relativement vaste et l'écran se sépare en deux parties dès que vous vous éloignez trop de votre adversaire. Vous ne pourrez guère user de vos pouvoirs magiques à tort et à travers, car vous disposez d'une barre d'énergie qui limite leur utilisation. La plupart des coups spéciaux s'effectueront à partir du bouton A. Cette version Megadrive de DBZ est une sorte de "remix" des deux versions Super Famicom; elle en reprend les personnages et les coups spéciaux. En outre, il me semble important de préciser que le mode Story est d'une simplicité affligeante. De même, finir le jeu avec les onze personnages (voire douze!), ce n'est pas un exploit: c'est une sinécure. Mais j'exagère peut-être un peu... Eh bien, je crois que c'est reparti pour un tour de DBZ. A quand la version 3DO?

Réponds-nous vite, ô maître Bandai.

AVIS *oui, mais...*

SWITCH

Le temps de l'exclusion prend fin pour les possesseurs de Megadrive. Ils ont leur DBZ. Parlons-en. Certes, je ne peux pas prétendre qu'il n'a que des qualités, mais j'ai un petit faible pour la série. Les graphismes sont convenables et affichent quelques couleurs sympathiques, la maniabilité, correcte, n'atteint cependant pas la perfection. La durée de vie du mode Story est particulièrement courte, mais l'ensemble tient la route. La musique et les bruitages ne sont pas vraiment le genre de truc que vous ne vous lasserez pas d'entendre. Quels sont alors les véritables points forts de ce jeu? Les personnages, fidèles au dessin animé, le nombre assez imposant de coups spéciaux et une bonne durée de vie à deux joueurs. D'aucuns pourront trouver cela léger, mais moi, j'aime quand même. Si vous partagez mon goût pour la série (et si vous avez quelques moyens), foncez!

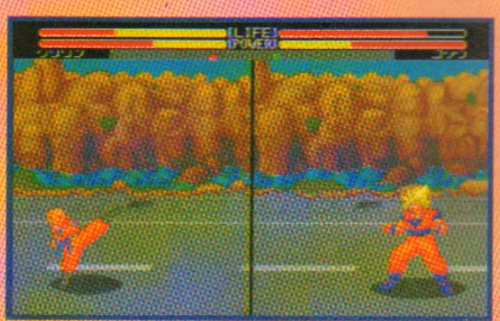
QUELQUES COUPS SPÉCIAUX...

La plupart des coups spéciaux s'effectuent avec le bouton A. Ils ont toutes sortes d'effets, qui vont de l'éblouissement à la projection, en passant par le Kame-Hame et les boules de feu "à tête chercheuse". Les personnages possèdent toute une brochette de coups spéciaux. Il ne sera évidemment pas facile de les exécuter au bon moment. Je vous en présente ici quelques-uns. Après, c'est à vous de jouer.

Impressionnant, non? Si vous êtes à droite: Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Gauche et A. Facile!

Toute simple à réaliser, elle est néanmoins très puissante. Je crois que San-Gohan va mourir... Un 180° avec la manette vers l'adversaire plus A, et le tour est joué.

Je crois l'avoir déjà dit, il est très dangereux de manger épicé. Si vous voulez avoir une haleine destructrice, faites: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite et A.



Pour réaliser ce superbe enchainement avec Krylin, faites la manipulation suivante: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, et B.

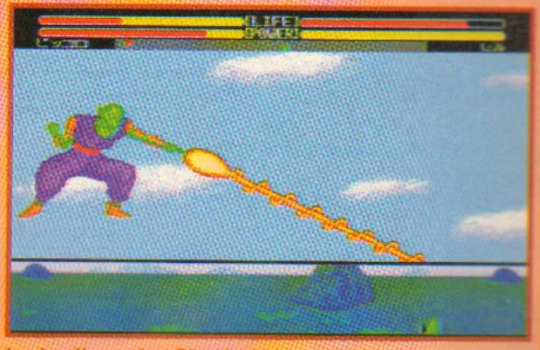
N BALL Z DU DESTIN

Tous les personnages du jeu présentés d'un seul coup. D'un côté, il y a les méchants, et de l'autre, les gentils. C'est-y pas joliment manichéen?

SAN-GOKU ET COMPAGNIE...

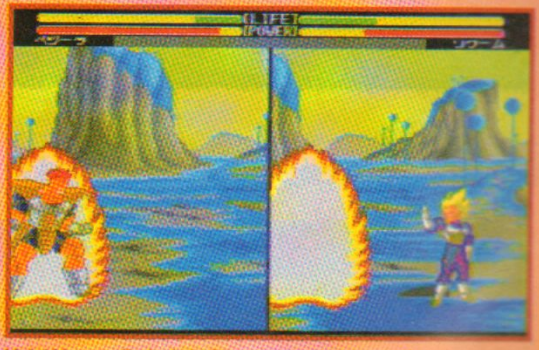
Pas de panique, la troupe des gentils est là. Dès l'intro, vous pourrez découvrir les super-guerriers qui sont présents dans la cartouche. Ils sont au nombre de six. Il y a San-Goku, le valeureux, Krylin, son meilleur ami, San-Gohan, son fils, Trunks, le fils de Vegeta, Vegeta et Piccolo, un guerrier de la planète Namek. Ils ont tous une histoire différente et se battent tous pour une raison différente. Les voici !

Commençons par San-Goku. Il est ici dans le décor du Tournoi des arts martiaux. Comme vous pouvez le constatez, on peut jouer avec le même pesonnage.

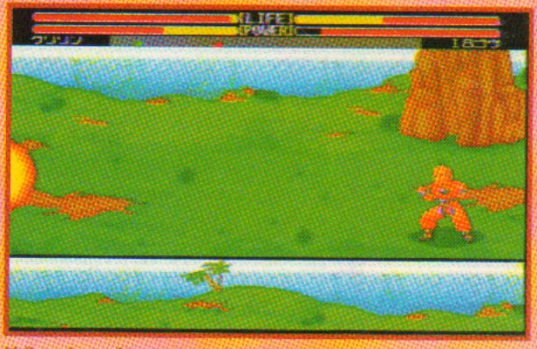


Le deuxième, c'est Piccolo. Il vous offre une petite démonstration de ses pouvoirs. Ici, il exécute une de ses fameuses attaques dévastatrices. Ceil va souffrir...

Sur Namek, Trunk se bat contre Freezer. Qui sera le grand gagnant? Certainement Trunk, car il possède plus d'atouts et est plus rapide que notre ami blanc et mauve.



Voici Vegeta (à droite). C'est un personnage très orgueilleux, il a beaucoup de fierté. Il envoie ici une espèce de mini-champ protecteur. Très efficace...



Krilyn s'apprête a recevoir une attaque en pleine tête, une attaque violente de C18. Ils se battent l'un contre l'autre car ils ne savent pas que, un jour, ils se marieront...

Le seul à terre, c'est San-Gohan, le plus jeune mais aussi un des plus puissants de la bande: il est à l'origine de l'extermination de Cell. Petit, mais costaud...

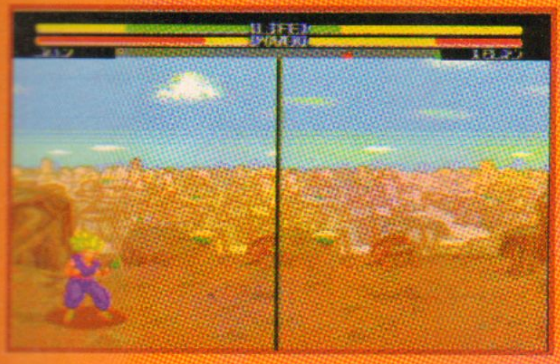
AVIS oui!

SAM

Que tout soit bien clair: Dragon Ball Z sur Megadrive est un très bon jeu de baston. Bien entendu, il n'égale pas la version Super Famicom. Mais, compte tenu des capacités de la Megadrive, le soft est bien réalisé. Les graphismes ne sont pas trop mauvais. Les visages des personnages lors des dialogues sont même superbement réalisés. La musique, très japonisante, rend parfaitement l'ambiance du dessin animé. Sachez aussi que le fait d'utiliser une version japonaise sur une console française ralentit un peu le jeu. Donc, si vous n'avez pas de console japonaise, attendez la version française (qui sort fin juin) pour profiter pleinement de ce soft. En conclusion, je vous dirai de ne pas vous inquiéter: si vous aimez la série, vous aimerez bien le jeu.

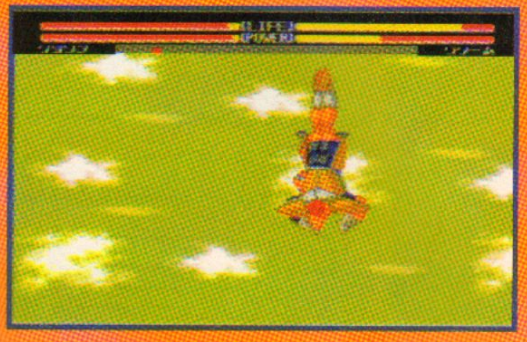
Si vous choisissez Freezer dans le mode Story, votre but sera de détruire la Terre. Le dernier adversaire à abattre sera Trunk, qui, dans le dessin animé, anéantit Freezer quand celui-ci revient sur Terre avec son père. Bonne chance!

Quand deux adversaires veulent effectuer une projection en même temps, ils restent bloqués, comme sur cette photo. Celui qui appuie alors le plus vite sur A remporte le "bras de fer".



Il est possible de faire sortir l'ennemi de l'écran grâce à des prises qui diffèrent suivant les personnages. Attention, les prises dont je parle ne sont pas des Meteor Smach.

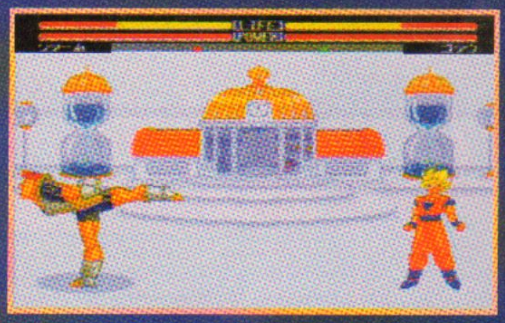
Voici le fameux Meteor Smach, ici effectué par mon adversaire, géré par la console. Malheureusement, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai toujours pas trouver la façon de le réaliser. J'attends vos tips...



Quand vous perdez un combat, votre adversaire se moque allégrement de vous, qui êtes rongé par la défaite. Quel jeu violent et cruel que ce DBZ sur Megadrive!

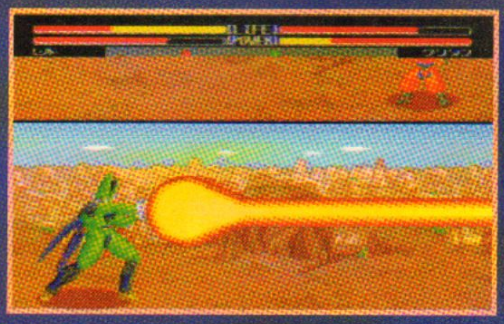
CELL ET SES AMIS

Les voici, les voilà, ils arrivent, tous sont issus du dessin animé. La troupe est composée de Cell, une forme vivante parfaite, du cyborg 18, mis au point par le docteur Gero, et de Freezer, accompagnés de deux membres des Forces Spéciales. Dans DBZ, vous pouvez aussi jouer avec les méchants et finir le jeu avec ceux-ci. Les séquences de fin ne seront alors pas très roses...



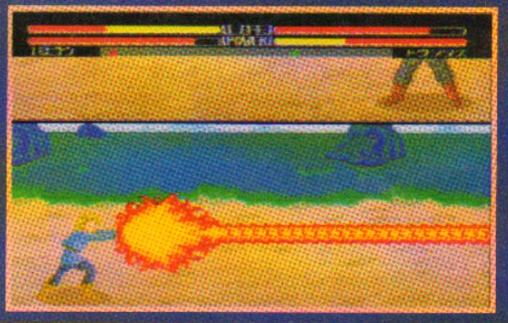
Il a une allure très "petit rat de l'opéra" comme ça, notre ennemi. Il fait partie des Forces Spéciales et a été tué par San-Goku sur Namek, car il s'était attaqué à San-Gohan.

Avant chaque combat, les guerriers des Forces Spéciales font une petite démonstration qui manque quelque peu de sérieux. Gynu est un guerrier redoutable...



Il a fallu beaucoup de temps à San-Goku et ses amis pour venir à bout de Cell, créature parfaite venant du futur. Sa force incommensurable vous donnera du fil à retordre...

Freezer avait sous ses ordres Vegeta, prince d'une planète du même nom. Un jour, Freezer détruisit cette planète. Depuis ce temps, Vegeta veut se venger. Mais c'est San-Goku qui tuera Freezer lors d'un combat acharné sur Namek.



De toute beauté, cette attaque, n'est-il pas? Le cyborg 18 faisait partie d'un trio infernal de cyborgs qui voulaient la mort de San-Goku.
Plus tard, le Dragon Sacré lui donnera forme humaine. Sympa, la bestiole.

AVIS — oui!

SPY

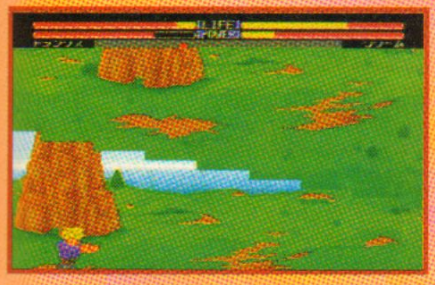
Mettons les choses au point tout de suite: la version MD est beaucoup moins spectaculaire que celle sur Super Nintendo. Toutefois, si nous tenons compte des capacités des machines respectives, la MD s'en sort très bien en nous proposant une version de DBZ assez complète (coups spéciaux, nombre de combattants, etc.) et bien travaillée. De plus, si l'on met de côté le succès que peut connaître DBZ en manga ou en dessin animé, il faut avouer que c'est un jeu de combat de bonne qualité, surtout car il propose des affrontements au corps à corps ou à distance. Voilà, il ne me reste plus qu'à déplorer le fait qu'on le termine trop rapidement, et que le prix soit prohibitif. Mais vous savez tous qu'un jeu de combat n'a de l'intérêt que s'il est pratiqué en duo. Partagez donc les frais.

Vous pouvez, si vous le désirez, assister à des matchs gérés par la machine, qui vous permettront d'observer les techniques de jeu.

Voici le genre d'image auquel vous aurez droit si vous perdez tout vos Continue... Je trouve ça très joli, pas vous ?

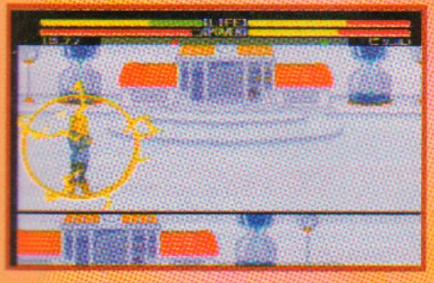
MÊME PAS MAL!

Aussi nombreuses que soient les attaques, sachez qu'il existe autant de parades. Celles-ci vous sont présentées dans la notice, mais malheureusement encore en japonais. Je vous en donne donc quelques-unes. Elles sont assez difficiles à réaliser au début mais, avec un peu d'entraînement, on y parvient très bien. Il est très pratique de pouvoir parer les attaques, alors ne perdez pas ce test, sans quoi vous resterez pantois et démuni face aux assauts de vos ennemis. Réalisez ces parades au moment où votre personnage baisse les bras. Bon courage!

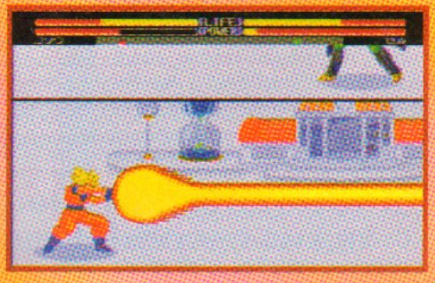


Regardez bien, en haut à droite, il n'y a plus personne pour disparaître ainsi. Faites: Haut, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, et A.

Cette parade vous permet de tenir l'attaque dans vos mains et de dévier sa trajectoire. Pour ce faire, entrez: Diagonale/Haut/Droite, Diagonale/Bas/Gauche et A.



Attention, cette parade est réservée à Madame C18. En effet, il n'y a qu'elle qui puisse l'exécuter. Faites: Gauche, Droite et A. Quoi de plus simple?



Il existe aussi une technique qui permet de contrer l'attaque de votre adversaire par une autre. Pour cela, faites: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite et A.

ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: DE 0 A 9

PRESENTATION 78%
Une intro courte et sommaire nous présente les personnages du jeu, et des démos de combats.

GRAPHISMES 88%
L'ensemble manque un peu de détails et de finesse.

ANIMATION 72%
Trop souvent saccadée. Les sprites manquent cruellement de souplesse.

MUSIQUE 75%
Elle n'est pas assez variée et d'une qualité moyenne.

BRUITAGES 80%
Les voix digitalisées sont de bonne facture. En revanche, les bruitages ne sont pas terribles.

DUREE DE VIE 90%
De nombreux coups spéciaux, les modes Story et Versus mettent en scène moult personnages.

JOUABILITE 80%
Lors des sauts, ce n'est vraiment pas ça, mais, dans l'ensemble, le contrôle est tout à fait convenable.

INTERET 85%
Tous les fanas de baston et d'animation japonaise s'en régaleront, les autres peuvent y goûter. J'attends déjà le DBZ 2 (MD).

MEGA HIT

SUPER PUYO PUYO

Il est un style de jeu qui ne vieillira jamais, un jeu qui, à l'instar du bon vin, est encore meilleur avec l'âge. Super Puyo Puyo est de ce crû, et, croyez-moi, il se pourrait bien que les enfants de vos futurs enfants y goûtent un jour!

Super Puyo Puyo est l'adaptation de Dr Robotnik's Mean Bean Machine, un jeu Sega (c'est assez rare pour qu'on le souligne). Reprenant quelque peu le principe du célèbre Tetris, ce jeu n'est pas une simple copie du modèle, dont le succès fut tel qu'il n'est plus nécessaire de le présenter. Il est vrai que, dans Super Puyo Puyo, il faut encore empiler des pièces de couleurs différentes par séries de quatre (minimum) afin qu'elles se détruisent. Seulement voilà, il s'agit d'être fin et stratégique, d'empiler ses briques de façon à ce que la disparition d'une ligne de couleur permette l'explosion d'autres éléments. Il faut donc empiler intelligemment les briques tombées du ciel, afin de déclencher une réaction en chaîne. Si vous y parvenez, vous enverrez dans le tableau de construction du deuxième joueur (ou, à défaut, de l'ordinateur) des pierres qui entraveront sa progression. Le nombre de pierres est bien évidemment fonction du total de briques que vous avez détruites! Ce jeu, malgré des graphismes quelque peu simplistes, est probablement le méga-hit des mois à venir. Il n'est cependant disponible, hélas, qu'en import japonais. Seuls quelques privilégiés parmi vous pourront profiter de cette merveille, et c'est bien dommage! Allez, hop, vous m'excuserez, mais je dois allez mettre une grosse raclée à Spy, Lionel et Jean-Loup (Eh oui, le jeu a même réussi à débaucher nos correcteurs!)...

PRÉPAREZ LE TERRAIN!

Pour jouer correctement à Super Puyo Puyo, il ne suffit pas de faire exploser deux paires de briques de même couleur, c'est sans intérêt et "petit joueur". A la rédac, il n'y a que Lionel pour jouer comme ça! Pour jouer convenablement, il faut savoir préparer le terrain, c'est-à-dire empiler les briques par deux ou trois, puis déclencher l'effondrement d'un maximum de séries. Si vous avez bien calculé votre coup, votre adversaire a du souci à se faire. Pas vrai, Jean-Loup?

Les briques rouges vont éclater et ainsi laisser tomber la boule jaune. celle-ci va à son tour libérer les trois pièces du dessous...

Le violet va s'incruster avec les pièces de même couleur, comme la brique bleue turquoise, qui va libérer ses "compagnons".

Les briques violettes, vertes, puis rouges, ne vont pas tarder à exploser! Eh oui, mon petit Spy, c'est ça, l'art de la construction...

En mode 1 joueur, chacun de vos adversaires vient se présenter à vous en surface. Il vous met ensuite au défi de le battre. Pari tenu, mon gars!

Il est mal, le poisson Findus, il est mal! Dire qu'il a osé me narguer. Vraiment, il y a des jours où les poissons devraient tourner leur hameçon sept fois dans leur bouche avant de l'ouvrir!

IMPORT/BANDESPRO
PRIX: F
2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	**80%**
Une intro sympathique. Une explication se met en route après quelques secondes.	
GRAPHISMES	**65%**
Il est vrai que les décors sont toujours les mêmes, mais est-ce vraiment important ici?	
ANIMATION	**75%**
Là aussi, ce n'est pas ce qui compte dans ce jeu. Cependant, tout est fluide et cela ne ralentit pas.	
MUSIQUE	**72%**
Elle est hélas bien moins entraînante que celle de la version Megadrive. C'est bien dommage!	
BRUITAGES	**70%**
Malgré quelques sons digitalisés, les bruitages n'égalent pas ceux de la Megadrive!	
DUREE DE VIE	**91%**
Seul, il est possible de jouer contre l'ordinateur. A deux, le plaisir est brut d'émotion. C'est dément!	
JOUABILITE	**200%**
Deux boutons pour faire tourner dans un sens ou dans un autre les paires de briques, qui dit mieux?	
INTERET	**92%**
C'est le must du moment sur la Super Famicom. Amateur du genre, un must pour votre logithèque.	

AVIS — oh, oui! encore!

NIIICO

Jamais un jeu, depuis "La Roue de la fortune", ne m'avait retenu aussi longtemps devant la télévision! C'est somptueusement dingue: on n'a pas fini d'y jouer depuis plus de cinq minutes, que l'envie d'en reprendre une tranche s'installe dans notre subconscient. Mais ce qui est encore plus fou, c'est que ces graphismes plutôt simplets et cette idée fabuleuse en vient à hanter les nuits des joueurs acharnés. J'en rêve la nuit! Comment empiler mes pièces de façon à ce que cela produise une réaction en chaîne? Comment vais-je éclater Spy, Lionel et Jean-Loup demain? C'est délirant, car je n'arrive toujours pas à me l'expliquer. Une chose est certaine, toutefois, c'est qu'en s'inspirant de Tetris, Bandespro (grâce à Sega, il faut bien le reconnaître) a trouvé la formule idéale: partir d'un principe ultra-simple afin de produire un jeu ultra-démentiel. C'est clair, Super Puyo Puyo est un jeu ultra-d'enfer, qu'il vous faut absolument ultra-posséder! Niiico a ultra-parlé, ultra-hugh!

JPF Import

Export Worldwide

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS
Importateur - Distributeur ATARI

Livraison CHRONOPOST en 24 H

(1) 46.24.33.19

Revendeurs Contactez Nous !

3DO Distributeur Panasonic 3DO

Version Française - Version NTSC

MAINTENANCE 3DO

Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO.

ACCESSOIRES 3DO

Full Motion Vidéo
Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.

Pistolet 3DO
Devenez un veritable tireur d'élite sur votre 3DO.

2ème manette
Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUTE JEUX 3DO

- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot Johnny Rock
- Incredible Machine
- Out of this Word
- Fireball
- Ultraman
- Microcosm
- Wacky Races
- Takeru RPG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG

Special Pack !
Pack Foot : John Madden + Manette
Pack Shoot : Pistolet+(Mad Dog Mac Cree ou Who Shot Johnny Rock ?)

CDX-Sega

Livré avec prise Péritel

NOUVEAU

Livré avec 7 jeux :
Sonic
Ecco The Dolphin
Sega Classics Collection

JAGUAR Version Française ATARI

Jeux

Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Club Drive
Tempest 2000
Crescent Galaxy
Raiden
Dino dudes
Tiny Toons...

Accessoires

2ème manette
Modem

Version Française

NEW !

Modem pour jouer à distance par téléphone

CDI-Philips III

CDI 220 Série 3

Accessoires :
- Joypad
- Full motion vidéo
- Track ball

PC & Compatible

Lecteur CD-ROM PANASONIC 562 B
Double Vitesse *TURBO*

Guide pour un Montage Facile

Prix Imbattable !

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple : une console 3DO ver NTSC prix TTC : 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.
Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Réglement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

HYPERD

Décidément, les jeux de basket se font très nombreux en ce moment, presque autant que les jeux de football (c'est pour dire!). Cette fois-ci, c'est au géant japonais de se lancer dans l'aventure des dunks et autres smashes. Tout aussi grand que soit Konami, la simulation de basket qu'il nous a concoctée est-elle à la hauteur de nos plus folles espérances?

Comme d'habitude, les jeux de Konami proposent une introduction hyper-pétante. Je vous dirai simplement qu'elle crève l'écran et dispose de sons digitalisés. En ce qui concerne les options, Hyperdunk propose quatre choix principaux: le Play-Off est un gigantesque tournoi, le mode Exhibition se joue seul ou à deux, le mode Multi-Play permet à huit joueurs de s'affronter (!) et, enfin, le Set-Up offre la possibilité de modifier le jeu comme bon vous semble. Seize équipes américaines sont proposées. On y retrouve ainsi les joueurs d'Atlanta, de Cleveland, de Chicago ou encore de Charlotte. De quoi vous satisfaire pleinement. Une fois que vous avez configuré le jeu à votre goût et choisi votre "Dream Team", vous pourrez chausser vos baskets et pénétrer sur le terrain. Méfiez-vous tout de même des adversaires que vous rencontrerez: ce sont de vraies brutes! La meilleure réponse face à ces élans d'agressivité est encore de planter de fabuleux paniers à trois points ou de faire montre de vos talents de smasheur!

AVIS — non!

SPY

Eh oui, NBA Jam, mon cher Niiico, quel plaisir que ce NBA Jam, comparé à cette "chose étrange" dont Konami nous affuble aujourd'hui. Mais, comme nous n'avons pas cessé de le répéter dans notre dossier sur le basket du C+ n° 30, il y a les simulations pures et dures, et il y a les autres jeux, que nous appelons communément d'arcade. Cet Hyperdunk a tenté de réunir les deux aspects (simulation et arcade), mais le résultat n'est pas convaincant. Les couleurs choisies sont à la limite du tolérable, la maniabilité trop imparfaite, et le plaisir de jeu quasiment absent. De plus, le côté simulation (avec statistiques et nombreux tournois...) est à mon goût trop léger pour le véritable amateur et la partie arcade se borne à quelques smashes dont la décomposition est sommaire. Dommage, car l'idée de faire coïncider ces deux genres et de concevoir un jeu à huit en simultané était enthousiasmante, mais le résultat n'est pas de très bonne qualité. Signalons au passage que Sega Sports prépare actuellement une simulation de basket qui semble prometteuse. Peut-être serait-il bon d'attendre...

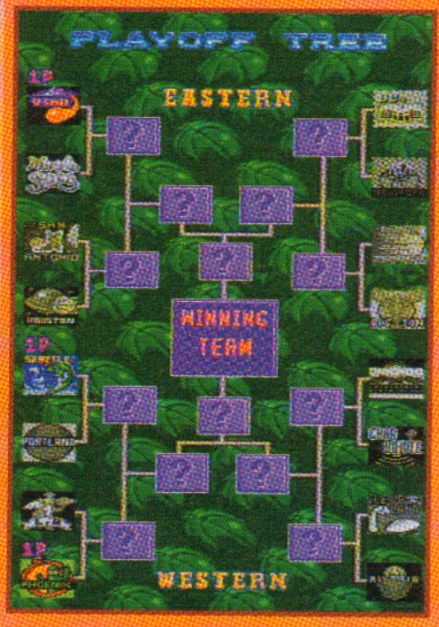
QUELQUES OPTIONS

Si, de prime abord, le tableau des options peut sembler un peu léger, il est cependant très complet. En effet, il offre la possibilité de choisir plusieurs types de compétition: les Play-Off, le Tournoi (plusieurs équipes s'affrontent), l'Exhibition, le Match, pour un ou deux joueurs et, enfin, le Multi-Play propose de jouer à huit simultanément (à condition que vous possédiez deux quadrupleurs de manettes). Le Set-Up propose, quant à lui, de régler les différents paramètres du jeu.

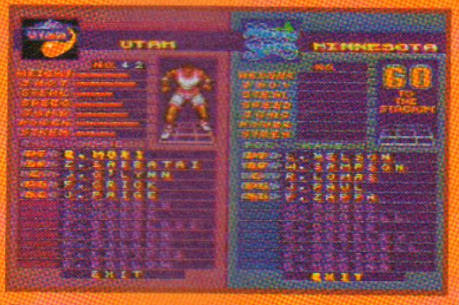
AVIS — non!

NIIICO

Désolé, mais ce genre de jeu de basket et moi, ça fait deux! Je n'ai pas du tout, mais alors pas du tout accroché à cette simulation. Je m'en explique: les joueurs sur le terrain ressemblent plus à de vieux Robocop rouillés qu'à des athlètes. En effet, leur position, jambes pliées et bras en avant, leur donne un air bovin à la limite du ridicule. De plus, le choix des couleurs n'arrange rien: le terrain, avec sa couleur caca d'oie, est insupportable pour les yeux. J'ai trouvé par ailleurs la maniabilité des personnages vraiment limite! Cependant, Hyperdunk possède tout de même quelques qualités. Le jeu est rapide et fluide. La bande sonore est de très bonne qualité: voix et bruitages sont digitalisés. Hélas! trois fois hélas! cela ne me fait pas oublier que la Megadrive a connu meilleur jeu de basket avec NBA Jam!



Voici ce que vous verrez quand vous participerez au mode Play-Off. Un arbre type généalogique suit votre progression dans le tournoi.



En tant que capitaine de l'équipe, vous déciderez des personnes qui iront jouer sur le terrain. Un choix bien difficile. Heureusement, les capacités de chacun des joueurs sont indiquées.

Le mode Exhibition. Sur un fond de carte des Etats-Unis, vous choisissez votre équipe parmi les seize proposées. Certaines sont plus fortes que les autres, trouvez-les vous-même!

L'écran Set-Up permet de changer quelques règles de base du basket-ball. Parmi ces options, les modes Action ou Arcade, la durée du match... qui s'ajoutent à celles dont vous avez l'habitude.

UNK

A nouveau, un joueur se prépare à smasher. Sa position est différente par rapport aux smashes précédents, mais le résultat sera le même: décoiffant!

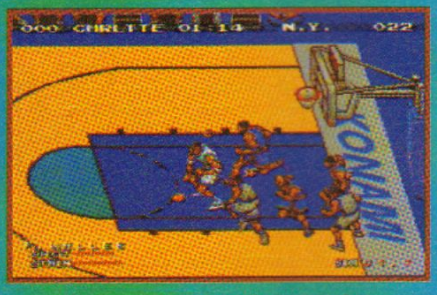
ÇA CASTAGNE DUR!

Hyperdunk n'est pas un jeu pour les chiffes molles ou les mauviettes. Il faut se battre sous les paniers, dans le rond central et dans la raquette afin de pouvoir construire une attaque correcte. Au basket-ball comme au basket-ball, mon gars!

Sous le panier, la bataille fait rage. Qui aura la balle? Faites vos paris. Dans Hyperdunk, tout est possible!

Bon pour l'hosto! Une bonne poussée dans le bas du dos et le voilà qui effectue un superbe vol plané au-dessus du terrain.

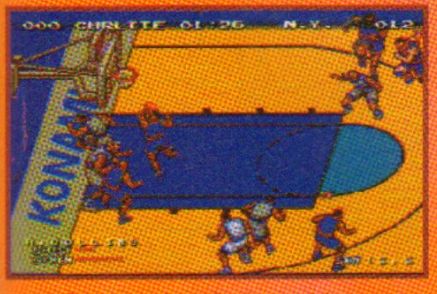
A la fin de chacune des quatre périodes, des statistiques sont présentées. Profitez-en pour préparer de nouvelles tactiques d'attaque et de défense!



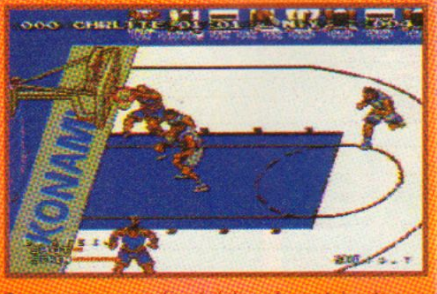
Le joueur blanc est dos au panier. Dans cette situation, le meilleur moyen de marquer un panier est certainement d'effectuer un bras roulé!

SMASH OR DIE

Comme tout bon jeu de basket qui se respecte, Hyperdrunk vous permet d'exécuter des smashes en tout genre. Avec un peu d'élan, le résultat sera toujours spectaculaire. Les bruitages qui accompagnent ces actions n'enlèvent rien au réalisme, bien au contraire!



Ce joueur s'apprête à nous faire un "maxi-smashe-de-la-mort-qui-tue"! Avec les bras musclés qu'il a, je me demande si le panneau va résister!



Sam, notre envoyé spécial sur le match, n'a pas hésité à actionner son flash quand le joueur a fait un hyper-smash! Le terrain est devenu blanc durant quelques secondes!

MEGADRIVE REVIEW

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE BASKET
1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: ASSEZ MOYEN
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 87%

Une séquence d'animation très bien réalisée montre un joueur en train de smasher.

GRAPHISMES 67%

Les joueurs ont des positions absurdes. Le terrain de basket est d'une couleur hideuse!

ANIMATION 79%

Mouvements des joueurs rapides et fluides, mais décomposition des sprites un peu faible.

MUSIQUE 76%

Des tonalités très rock'n roll... qui deviennent vite soûlantes!

BRUITAGES 90%

Ils sont relativement nombreux et tous digitalisés. Il n'y a rien à redire.

DUREE DE VIE 85%

Le mode Tournoi propose de nombreux matchs et le jeu offre la possibilité de jouer à huit!

JOUABILITE 79%

Le choix quant à la façon de shooter n'est pas bon. Il aurait fallu le penser autrement!

INTERET 68%

Le seul interêt de ce jeu, c'est qu'on peut y jouer à huit. Sinon, il est assez mauvais. La Megadrive est capable de vraiment mieux!

DRAGON LAIR

AVIS *oui, mais...*

SPY

C'est un avis très difficile que l'on me demande de faire ici. Franchement, je ne sais pas trop quoi penser de ce jeu... Visuellement, on s'en prend plein la tête, et la patte de l'ex-Disney qui a dessiné la plupart des écrans ne passe pas inaperçue. Mais quand on se penche sur la jouabilité, on se rend compte que le jeu ne nous propose pas une bien grande liberté de mouvement (le problème n'est pas nouveau, je sais...). Il faut aller là, à ce moment-là. Si vous n'êtes pas amateurs du "par cœur", c'est plutôt frustant, non? En plus, la seule transition entre les différentes séquences est un écran vous indiquant le nombre de vies qu'il vous reste à tirer... Léger, vous ne trouvez pas? Je tiens tout de même à remercier celui qui a eu la bonne idée d'amener ce jeu sur console, car en arcade, il fallait être soit très riche (ce qui n'a jamais été mon cas, malheureusement), soit très malin (eh oui... Il y a une astuce pour faire le jeu sans payer! Hi hi!) pour avancer un peu dans cette aventure. En définitive, la conversion est réussie et l'intérêt est toujours le même... Dépendant, bien sûr, des goûts et de la motivation des joueurs.

Voici que le premier jeu CD-Rom au monde, revient à ses anciennes amours (eh oui, le CD!). Est-il aussi intemporel que ses détracteurs voulaient le laisser croire?

A vous de voir. Personnellement, je pense qu'il n'a rien perdu de son charme (et de son profond manque d'interactivité...). Dragon's Lair est un jeu que l'on pourrait classer dans la catégorie des "dessins animés interactifs". Pour vous faire une idée du genre, imaginez ceci: un personnage avance sur le pont levis d'un château (vous aurez beau aller à gauche ou à droite ou appuyer sur un bouton, rien ne se passera!). Tout d'un coup, une partie du pont s'écroule, et le personnage se retrouve accroché au-dessus d'une douve remplie de créatures tentaculaires qui chechent à l'attraper. A présent, vous devez intervenir. Pour cela, il vous faut trouver l'instant propice - le millième de seconde, devrais-je dire...- pour appuyer sur le bouton B, afin que le personnage dégaine son épée, et le moment adéquat pour appuyer sur le haut du paddle et aider le personnage à remonter. Voilà à quoi se résume, dans Dragon's Lair, le mot interactivité. Il va de soi que, si vous n'effectuez pas ces actions quand il faut, vous êtes mort. C'est aussi simple que cela. L'intérêt du jeu réside autant dans la découverte des actions à accomplir que dans celle du moment où il faut les effectuer. Vous vous doutez que vous aurez à refaire une scène au moins une dizaine de fois avant de comprendre ce qu'il faut faire. Mais savez-vous combien il est jouissif de découvrir la-dite séquence de mouvements? Si vous êtes un joueur invétéré et tenace, vous pourrez prendre goût à ce genre de gymnastique. Mais, dans le cas contraire... Vous pourrez toujours demander à un copain de la faire pour vous, histoire de regarder le dessin animé...

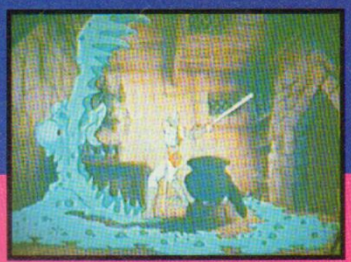
COMBATS EPIQUES

Quel autre destin aurait-on pu imaginer pour ce brave guerrier en quête de sa compagne, que celui de pourfendre des myriades de créatures mal léchées? Aucun. Dirk va devoir, à l'aide de son épée mythique, éradiquer un nombre incalculable de bestioles venues d'on ne sait où. Comme d'habitude, vous devrez trouver la seconde qui vous fera porter le fatidique coup d'épée, sans ça vous n'avez qu'à passer à l'encadré suivant...

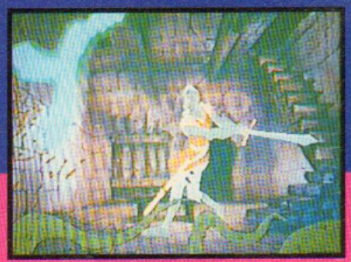
Un énorme guerrier vous bloquait le passage menant aux entrailles du château. N'oubliez pas qu'il faut donner deux coups d'épée pour le détruire.

A voir la main de ce squelette, je vous avoue que je n'ai trop envie de savoir ce qui se cache derrière.

Ce magnifique spécimen, ça s'appelle une chauve-souris géante. Mais ne vous éternisez pas à contempler la bestiole: les escaliers sont en train de s'écrouler derrière vous.

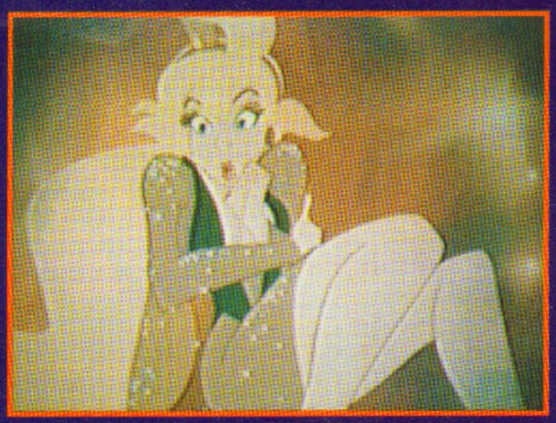


Une fois cette bête occise, un monstre de vapeur sortira du chaudron. Restez sur vos gardes: le combat n'est jamais gagné...



Ami Chtulhien, voici pour vous. Dirk se fait cerner par une armée de tentacules gluantes. Serez-vous assez rapide pour sauter vers les objets qui se mettront à flasher?

Bon, allez, pas de censure. Et puis, c'est tellement jouissif d'exploser ces schmurtz qu'on n'allait pas s'en priver, non plus...

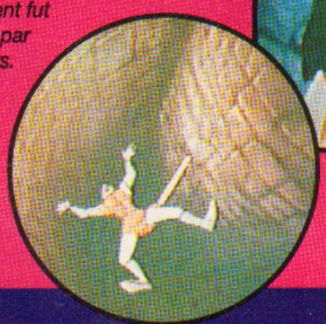


Voici ce pourquoi vous combattez aussi vaillament. Vous ne la trouvez pas mignonne, cette princesse? Vous feriez mieux. Sinon, laissez tomber le jeu.

MILLE ET UNE FAÇONS DE MOURIR

Quel moment pénible et douloureux que celui de de la mort. Ne m'en parlez pas. Il est d'autant plus pénible, dans ce jeu, que vous allez passer près de 75% de votre temps à contempler quelques-unes des séquences ici présentées. Ce n'est pas pour rien que vous disposez de Continue infinis...

La mort par étouffement fut l'une des plus prisées par nos amis développeurs. Tentacules, serpents et autres monstres gluants seront votre lot quotidien.



Les chauves-souris sont particulièrement soumoises. Elles attaquent en groupe très compact et ne laissent aucun répit à leur victime...

Ce superbe dragon n'est autre que le gros méchant de l'histoire. Il faudra le tuer si vous voulez ramener la princesse à la maison.

Les attaques par derrière sont monnaie courante dans ce jeu. N'oubliez pas que la notice fournie avec le jeu vous explique, en gros, ce qu'il faut faire dans chacun des tableaux. Mais ne croyez que cela vous facilite un tant soit peu la tâche!

AVIS — oui!

SAM

Ah, enfin! Voici Dragon's Lair sur 3DO. Bon, il est clair que ce soft est plutôt difficile. Mais les images sont si belles que l'on tombe sous le charme: graphiquement, il s'agit d'un véritable dessin animé. On retrouve tout à fait la version arcade. Les musiques sont elles aussi présentes, et en qualité CD, s'il vous plaît. Pour ceux qui ne connaissent pas le soft, telle ou telle action ne peut s'exécuter qu'à un moment prédéterminé. Il s'agit en fait d'une sorte de fausse interactivité. Du coup, si l'on s'accroche, que l'on répète inlassablement les actions afin de piger le coup, on peut finir le jeu assez vite. Néanmoins, Dragon's Lair demeure une belle aventure, un grand classique qu'il faut avoir vu au moins une fois dans sa vie. Moi, en tout cas, j'aime le genre. Si vous possédez une 3DO, tentez le coup...

ÉDITEUR: READY SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: IMPORT
PRIX: E

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF
1 JOUEUR
CONTRÔLE: !!
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 75%

Une voix off et ténébreuse vous explique que vous allez participer à l'aventure du siècle et vous propose de visionner quelques séquences. Léger.

GRAPHISMES 91%

Une qualité irréprochable qui mêle subtilement de nombreux genres de chez Disney.

ANIMATION 88%

La plupart des écrans sont animés de superbe manière, mais on regrette qu'il n'y ait pas plus de continuité entre les scènes.

MUSIQUE 83%

Le peu que l'on peut entendre reste de qualité CD, mais il n'y en a pas assez.

BRUITAGES 83%

Les bruitages sont, comme la musique, bien réalisés mais beaucoup trop rares.

DUREE DE VIE 50%

Soit on accroche de longues heures, soit on va le revendre après dix minutes. Ça dépend de vous.

JOUABILITE 35%

Du par cœur, du par cœur.

INTERET 82%

Un jeu très particulier. On aime ou on n'aime pas. Nous, on a aimé...

SUPER FAMICOM REVIEW

SUPER METROID

Lorsque Nintendo en personne se donne la peine de programmer des jeux sur sa console 16 bits, on ne peut douter du résultat. Super Metroïd est, comme son nom l'indique, un super jeu d'action. Après avoir fait les beaux jours des possesseurs de NES, la saga Metroïd se poursuit, avec encore plus d'action, encore plus d'options, encore plus de punch!

Quand Super Metroïd est arrivé à la rédaction, A.H.L. n'a pas pu s'empêcher de sauter sur une table pour nous conter avec verve et passion l'histoire de ce jeu mythique. Sachez donc, ô jeune lecteur qui n'était pas né alors que la NES mourait déjà, que Super Metroïd est en fait le troisième volet d'une série mythique qui vit le jour sur la console 8 bits de Nintendo. Après avoir déjoué les plans de l'infâme pirate Mother Brain dans le premier épisode et fait le ménage sur la planète SR 388 dès le second volet, le héros n'a guère épargné son ennemi. Il ne reste plus désormais qu'une seule larve de Metroïd dans tout l'univers. Maintenue en captivité sur la station Cerès, cette créature détient une puissance phénoménale qui, entre de mauvaises mains, pourrait faire des ravages. Pas étonnant donc qu'un affreux jojo kidnappe la larve en question une semaine après son arrivée sur Cerès. Retour à la case départ, c'est reparti comme dans le premier épisode. Jeune mercenaire talentueuse (si, si, c'est une femme!), c'est à vous que revient l'honneur de retrouver la larve convoitée. Seule contre tous, dans votre armure de combat high-tech, il vous faudra une bonne dose de tripes et de neurones pour mener à bien votre mission. Super Metroïd n'est pas un simple jeu d'action. Avec les nombreuses options que vous découvrirez au fil du jeu, de nouvelles stratégies s'offrent à vous, ainsi que de nouveaux passages auparavant inaccessibles. Par exemple, les super-missiles ne servent pas seulement à faire de gros trous dans les ennemis mais peuvent également détruire efficacement certains murs. De l'action, de la réflexion, de l'adresse, autant dire que vous allez en baver. Heureusement, trois sauvegardes par pile permettent de terminer les 24 mégas de cette cartouche sans s'arracher (tous) les cheveux de la tête.

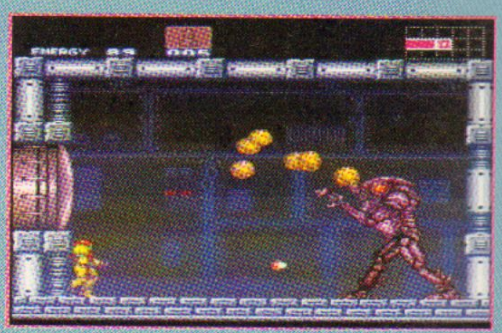
Cette arme se révèle fort pratique pour geler les monstres récalcitrants. A moins que ce ne soit votre charme qui les laisse froid

DES BONUS

Vous aimez les bonus? Avec Super Metroïd, vous allez être gâté. Si, au début du jeu, vous n'avez qu'un simple laser, de nombreuses armes et gadgets n'attendent que votre venue. Plus vous avez de bonus et plus la partie devient intéressante, car chaque arme permet d'accéder à de nouveaux endroits.

Rien de tel qu'un missile pour ouvrir les portes. Enfin, pour certaines portes, il faudra carrément des supers-missiles.

Le Morph Ball est de loin le bonus le plus intéressant. Il permet de se transformer en boule et donc de se faufiler dans les passages les plus étroits.



Parfois, les anciens propriétaires des bonus ne voient pas d'un bon œil votre passage. Il faudra alors les convaincre de vous les "céder".

AVIS

oui!

MARC

Ah! Ça fait du bien de temps en temps de voir des jeux comme Super Metroïd. C'est vrai, quoi, c'est pas que je rechigne à casser de l'alien mais, à la longue, ça devient lassant. Merci donc, monsieur Nintendo, de nous donner un jeu d'action intelligent. Eh oui, j'ai bien dit: intelligent. N'en déplaise aux ramollos du cerveau, Super Metroïd va vous bouffer la matière grise. La difficulté est bien dosée, la musique est très cool, les graphismes sympa et les programmeurs se sont défoncés pour l'animation: rotations, scrollings en parallaxe et multi-plans. Bref, ce jeu est complet.... complètement fun! Le coup du héros qui se met en boule est assez original et, d'une manière générale, l'action est vraiment variée. Seul petit reproche: les fondus enchaînés entre certains tableaux cassent légèrement le rythme du jeu, mais sinon, Super Metroïd est un grand jeu.

Les carrés roses au-dessus représentent les packs d'énergie. Il y a cent points par pack et, au début, vous n'en avez qu'un !

PER ROID

Votre vaisseau reste disponible pour refaire le plein ou simplement sauvegarder votre partie. Pensez-y avant de mourir....

Ce passage est particulièrement excitant: les pics en haut font très, très mal, et le sol se dérobe. Que faire? J'ai eu beau essayer de passer en sautillant, c'est vraiment difficile.

Admirez les effets de transparence, c'est tout à fait superbe ! ce sont des petits détails de ce genre qui font les grands jeux.

Suivant la couleur, les portes sont plus ou moins faciles à ouvrir. Les bleues résistent peu, mais les rouges nécessitent cinq missiles. Et encore, il y a plus dur...

Beurk! Regardez comment ces larves quittent leur cocon, c'est proprement dégoûtant ! Prière de ne pas jouer durant les heures de repas.

DES BOSS

Il n'y a pas de bon jeu d'action sans quelques gros monstres baveux, c'est bien connu. Super Metroïd ne déroge pas à la règle et on y trouve quelques créatures dégoûtantes à souhait. Quand on en rencontre une, il n'y a pas trente-six solutions: c'est vaincre ou mourir!

Il est gros, il est affreux, il crache du feu et, pourtant, il n'est pas si dangereux. En effet, ce dragon fait partie de la séquence d'introduction interactive. Espérons qu'il ne revienne pas plus tard.

Ce boss est plutôt énigmatique. Aussi immobile qu'une statue, il faut trouver un moyen de le réveiller. Et, comme par hasard, il est assis sur les rochers qui bloquent le passage. Bouge-toi de là, gros poussah !

Voici un bon exemple de boss amical. Il ouvre grand la bouche pour avaler des missiles et, en plus, il largue des spores bourrées de points de vie.

Avec les boutons L et R, tirer en diagonale devient un jeu d'enfant... à moins d'être un hydrocéphale aveugle, bien sûr.

SUPER?

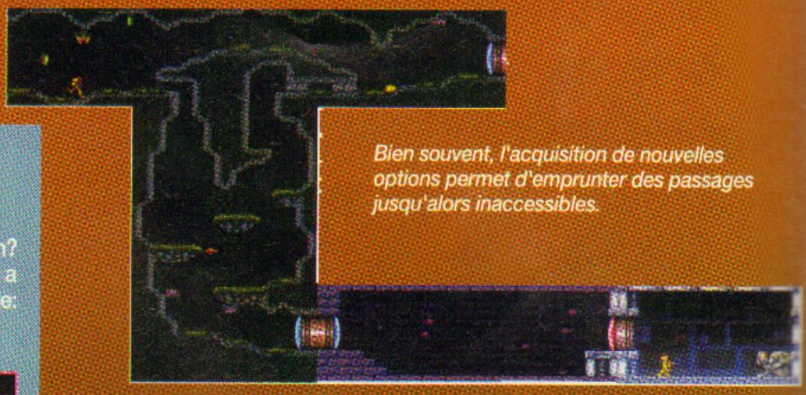
Posons-nous la question: Super Metroid mérite-t-il vraiment son nom? Est-il si super que ça? A part tourner sur une super Nintendo, il a quelque chose de si chouette que ça, ce jeu? La réponse est simple: ouiii, ouuiii et encore oui! En voici les preuves...

Voici un exemple de jeu intelligent: pour passer, il faut se transformer en boule, larguer une bombe, puis attendre que l'explosion nous propulse assez haut vers le passage. Plutôt cool, non?

Avouez que c'est quand même plus viril comme mode d'attaque, ce tourbillon! Et encore, ce n'est qu'une des nombreuses armes du jeu.

Alors là, on atteint le vice à l'état pur. Si on tue ces monstres, la lumière disparaît, puisque ce sont eux qui la créent. Que faire? Je vous le demande...

De plus en plus fort. Quand vous aurez trouvé le grappin, vous pourrez vous balancer au-dessus des lacs de lave avec aisance. C'est pas génial, ça?

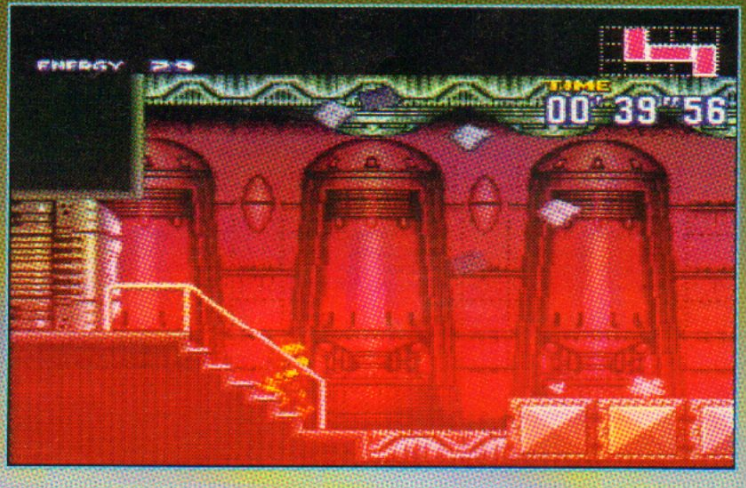


Bien souvent, l'acquisition de nouvelles options permet d'emprunter des passages jusqu'alors inaccessibles.

Tiens, qu'est-ce qu'elle fait là, cette bestiole? Elle a l'air inoffensive. Méfions-nous tout de même: jusqu'à présent, personne ne nous a fait la causette...

Comme dit le vieil adage : "Il est difficile de viser son voisin quand on a un missile dans l'œil." Ne vous laissez pas impressionner par cette porte au regard glauque.

L'introduction interactive est assez musclée. Ne perdez pas de temps, sinon vous risquez d'avoir de gros ennuis avant même d'avoir commencé.



AVIS oui!

SPY

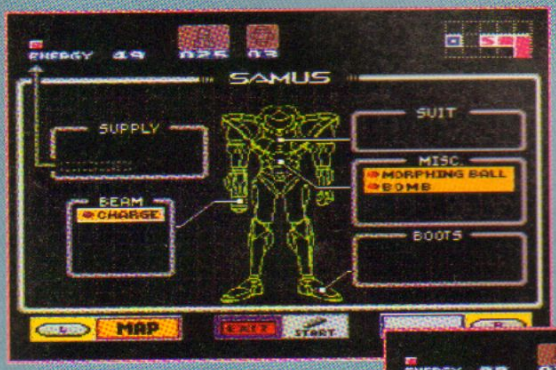
S'il y a une chose à ne pas faire lorsque l'on regarde Super Metroïd tourner, c'est de se consacrer seulement à l'aspect graphique du jeu. D'accord, les graphismes sont plutôt médicores pour la SNIN, mais concentrez-vous donc sur le principe du jeu et l'ambiance... Dans un premier temps, on boude ce personnage tout nu qui n'a pour se défendre qu'un simple rayon au bras. Mais quelques minutes plus tard, on découvre une nouvelle option qui va lui ouvrir des zones et des territoires inexplorés, et on commence à comprendre... On commence à comprendre que l'évolution du personnage est un élément capital dans le jeu, et que, tant que vous n'aurez pas trouver le bon objet, vous n'aurez de cesse de le chercher tellement vous aurez envie de savoir ce qui se cache plus loin. Ce jeu est une merveille d'action et d'intelligence, tellement bien pensé que l'on reste scotché à l'écran et qu'on oublie l'article qu'il faut rendre. Bien peu de jeux me font perdre la tête à ce point...

Plus loin dans le jeu, vous pourrez concentrer l'énergie de votre laser dans un tir dévastateur. Le seul problème, c'est que cela nécessite quelques secondes parfois cruciales.

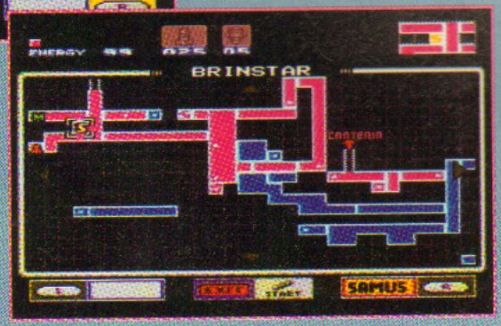
DES OPTIONS

Super Metroïd n'est pas un stupide jeu d'action. Outre les nombreux bonus qui pimentent les parties, il y a de nombreux écrans annexes pour vous aider à vous retrouver dans les labyrinthes et à gérer votre équipement. Mettez votre cerveau sous tension, position "high"...

Situées aux endroits stratégiques, ces bornes permettent de sauvegarder votre partie. Quand on en voit une, c'est que le boss n'est pas loin.



Si, au début, vous partez à l'aventure les mains dans les poches ou presque, il faudra par la suite gérer intelligemment votre équipement en fonction de la situation.



Avec cette carte, aucun risque de se perdre. La zone rose correspond à la partie déjà explorée tandis que la bleue indique les endroits à découvrir. Il est possible de récupérer des cartes à certains endroits.

ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDES

PRESENTATION 90%
La séquence d'intro semi-interactive est géniale. Enfin, une présentation qui tient la route!

GRAPHISMES 85%
Bien qu'ils manquent parfois d'éclat, ils sont néanmoins fins et variés.

ANIMATION 88%
Rien à redire, si ce n'est que les fondus enchaînés sont trop fréquents entre les tableaux.

MUSIQUE 90%
Excellente! Discrète, elle entretient cependant une ambiance tendue.

BRUITAGES 80%
De bonne facture, mais on pourrait leur reprocher leur manque d'originalité.

DUREE DE VIE 85%
Super Metroïd fait partie de ces jeux intelligents qui vous donnent du fil à retordre.

JOUABILITE 90%
Tous les boutons sont utilisés à bon escient. Un léger temps d'adaptation et c'est tout bon.

INTERET 91%
Super Metroïd fait honneur à la série. La SNIN est bien exploitée et les options donnent du piment aux parties. Un must à ne pas manquer.

Muscle

Capcom et la baston, c'est une longue histoire d'amour. Après avoir donné ses lettres de noblesse au jeu de combat avec Street Fighter II, le géant japonais se lance de nouveau sur les rings avec Muscle Bomber, une simulation de catch qui détone.

Le catch vu par Capcom n'est en rien comparable avec les matchs retransmis à la télé. Ici, pas de chiqué, pas de chiquenaudes, quand on se prend des baffes, ça laisse de grosses marques rouges sur la joue. Les catcheurs fous de Muscle Bomber ne font pas dans la dentelle. Gomes, le Mexicain poilu, arrache le nez de ses adversaires avec les dents, Colt est aussi rapide avec ses poings qu'un pistolero avec son flingue et Stinger fonce carrément, telle une torpille, sur ses ennemis. En fait, chacun des neuf athlètes dispose d'une ou deux bottes secrètes, tout comme dans Street Fighter II. Cependant, la comparaison avec SF II, référence en la matière, s'arrête là. En effet, il n'y a pas de parade (le ring étant vu de dessus et de trois quart, il suffit de faire un pas de côté pour éviter les coups) et, surtout, la panoplie de coups est très limitée. Un bouton pour frapper, un autre pour sauter, un troisième pour maintenir l'adversaire au sol, et c'est tout. Le coup porté dépend seulement de la distance de votre personnage par rapport à l'adversaire: coup de pied ou coup de poing. Heureusement, les différentes projections (trois ou quatre par combattant) et les combinaisons de sauts suivis d'une attaque viennent égayer les combats. Les programmeurs n'ont pas oublié les délires du catch: hors du ring, les chaises volent bas, et vos catcheurs usent fréquemment du saut de l'ange depuis la troisième corde. Et, malgré tout, si les combats mano à mano vous semblent tristes, n'hésitez pas à appeler un, deux ou même trois copains pour une partie de Team Battle Royal qui risque fort de laisser quelques-uns des participant K.O.!

AVIS oui!

MARC

Finalement, je le trouve vraiment sympa, ce petit jeu de catch. Sans prétention, il permet néanmoins de passer de bons moments, surtout entre amis. La réalisation technique est de bon niveau (Capcom oblige) et l'ambiance est particulièrement fidèle aux matchs de catch. Par contre, je trouve vraiment dommage qu'il n'y ait qu'un seul bouton pour attaquer. C'est limite quand il y a six boutons sur la manette et que trois seulement sont utilisés ici. Les combats sont néanmoins amusants, très vivants et si, tout seul, on se lasse rapidement, à deux, trois ou mieux quatre, on s'éclate comme des petits fous. Bref, Muscle Bomber est un bon jeu à plusieurs.

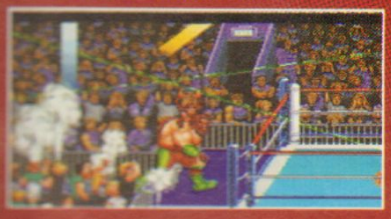
LE TEAM BATTLE ROYAL

Capcom a pensé aux chanceux qui disposent d'un quadrupleur de joypad. Le Team Battle Royal permet de jouer à deux, trois ou quatre joueurs simultanément sur le ring. Et si vous n'arrivez pas à réunir assez de copains, pas de problème, l'ordinateur se charge de remplacer les absents. Une petite précision: rien ne vous empêche d'éclater votre coéquipier!

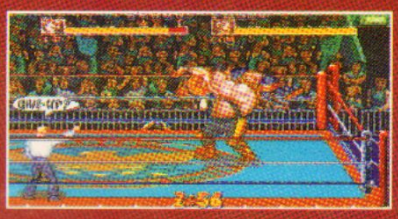
Rien ne va plus pour Budo et Titan. Pris dans les cordes, ils se font réduire en bouillie par le tandem Colt/Zalazof.

Choisissez votre partenaire, la farandole commence! Stinger immobilise Zalazof tandis que Kimala réduit Titan en chair à pâtée.

Colt ne peut plus rien faire. S'il ne jette pas l'éponge, Sheep lui brisera la colonne vertébrale sans sourciller.



Oui, c'est bien Haggard, la brute de Final Fight! Ce personnage, mascotte de Capcom, trouve ici une place à la mesure de ses talents.

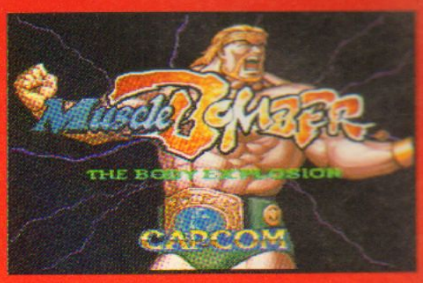


Gomes n'hésite pas à mordre son adversaire pour gagner. Il paraît même que son singe prend parfois part à la bataille.

La présentation des p... est particulièrement s... avec une animation d... pour chacun.

SUPER FAMICOM REVIEW

MUSCLE BOMBER



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

CATCH
4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: INFINIS

LES JOIES DU CATCH

En théorie, un match de catch se déroule entre quatre cordes, mais, en pratique, rien ne vous empêche de continuer le combat à l'extérieur ou encore de monter sur la troisième corde. Attention toutefois: plus de vingt secondes en dehors du ring et c'est la disqualification.

Au catch, tous les coups sont permis. Si vous n'arrivez pas à battre votre adversaire à la régulière, alors éclatez-le à coups de chaise en dehors du ring. Mais attention, vous n'avez que vingt secondes !

Du haut de la troisième corde, Colt harangue la foule tandis que Haggard, fou de rage, s'apprête à l'en faire descendre.

AVIS *oui, mais...*

SPY

Cela faisait longtemps que je n'avais pas explosé Marc à ce point! A la lecture du titre, il aurait dû prendre conscience qu'il ne pouvait rivaliser. Après cette mise au point, indispensable, il faut bien avouer que mon avis sur ce catch est mitigé. Les graphismes sont de qualité, les joueurs de bonne taille et les ralentissements imperceptibles. Mais devoir réaliser tous les coups avec le même et unique bouton devient vite insupportable. Le choix du coup porté est fonction de votre placement. Une manipulation au pad avec les boutons adéquats aurait été plus judicieuse. Mais on s'amuse bien quand même, surtout quand Marc perd tout le temps...

Comme dans Street Fighter II, chaque combattant dispose d'un coup spécial particulièrement puissant.

Stinger passe un sale quart d'heure! Seul le mystérieux Astro est capable de réaliser la prise de la toupie. Il n'est pas champion du monde pour rien.

PRESENTATION 80%

Un petit historique, bien fait, est fourni pour chaque personnage.

GRAPHISMES 88%

Très colorés, plaisant au regard, ils sont parfaitement réussis.

ANIMATION 85%

Rien à redire: elle est fluide et rapide, mais c'est tout à fait normal pour cette machine.

MUSIQUE 78%

Les mélodies sont parfois un peu banales, mais peu importe.

BRUITAGES 80%

Bien adaptés au catch: ça hurle dans tous les coins, et, avec la musique, l'ambiance est chaude.

DUREE DE VIE 68%

Il n'y a pas assez de coups différents. On se lasse trop vite de ce jeu.

JOUABILITE 80%

Les quelques coups dont vous disposez sont simples à réaliser.

INTERET 80%

Un bon jeu de catch, surtout à quatre, mais qui reste un peu trop simpliste pour s'affirmer parmi les jeux de combat.

MEGADRIVE REVIEW

DUNE

Dune 2 n'est en aucun cas la suite du jeu d'aventures Dune (testé sur Mega CD le mois dernier). Il s'agit d'un jeu de wargame/action/réflexion très réussi, pour ne pas dire parfait.

Le scénario de Dune (le jeu d'aventures) était adapté du film de David Lynch, qui résumait avec la hâte d'un TGV-Atlantique les principaux événements des deux premiers tomes de la fabuleuse saga de Franck Herbert. Dune 2 prend lui aussi quelques libertés avec le scénario originel, ajoutant divers détails indispensables à la réalisation d'un wargame. Vous voilà donc fraîchement débarqué sur la planète Arrakis (Dune), d'où l'on extrait l'épice, sorte de crotte de ver consommable qui stimule la glande pinéale, vous plonge dans une transe hallucinatoire et confère le pouvoir de prescience. Le pouvoir de prescience, madame Soleil vous le dirait comme moi, n'est autre que la possibilité de connaître l'avenir. Voilà pourquoi les grandes puissances de l'univers cherchent à prendre le contrôle de la production d'épice. Vous aurez donc pour mission d'installer la Maison que vous aurez choisie (les Atréides, les Ordos ou les Harkonnens) à la tête de Dune: vous construirez progressivement votre base, récolterez de l'épice, et combattrez les armées de vos deux adversaires (puis, par la suite, celles de l'Empereur). Rassurez-vous: vous ne serez pas seul pour accomplir cette mission titanesque. Vous disposez en effet d'une puissance militaire que vous devrez accroître et perfectionner au fil du jeu. En outre, les Fremens (peuple du désert de Dune) vous viendront en aide dans les derniers niveaux, lorsque les armées de l'Empereur, composées des invincibles Sardaukars, chercheront à vous écrabouiller.

AVIS *oui!*

Lorsque A.H.L. me remit l'eprom de Dune 2 MD entre les mains, je courus sans perdre un instant vers la salle des tests, impatient de savoir si cette adaptation sur console serait à la hauteur des superbes versions micro... Mes amis, je vous le dis tout net: Dune 2 sur la 16 bits de Sega est fantastique! C'est bien simple, cette nouvelle version est deux fois plus rapide et deux fois plus jouable que sur PC. L'interface graphique a à peine évolué, et la bande-son est restée la même, mettant parfaitement bien en relief l'ambiance stressante du jeu. La progression de la difficulté est suffisamment bien gérée pour que les débutants ne soient pas obligés de s'immerger des heures durant dans l'océan d'informations que représente la documentation de la cartouche.

PETER

LES POSSIBILITÉS DE CONSTRUCTION

A chaque début de niveau, vous disposerez d'un unique chantier de construction avec, en prime, quelques véhicules et tirailleurs.

Pour construire les dalles de béton et les unités de production, cliquez deux fois sur le chantier et demandez la production de telle ou telle fondation. En attendant la fin des travaux, vaquez à vos occupations: expéditions, attaques... Le programme vous prévient lorsque le chantier est terminé. De la même manière, lorsque vous aurez construit une usine de véhicules, placez-la sur une dalle de béton, cliquez deux fois dessus et demandez la construction d'un véhicule qui sera automatiquement placé à côté de l'usine lorsqu'il sera disponible.

... des véhicules d'expédition, des chars de combat, des centres d'entrainement, et j'en passe... Comme vous pouvez le constater, vous avez du pain sur la planche!

Entre autres, il vous sera possible de construire des murs blindés, des pièges à vent pour l'énergie, des raffineries d'épice, des silos de stockage, des postes de radar qui vous permettront d'avoir une vue d'ensemble du terrain à conquérir, avec les emplacements des unités alliées et ennemies, des tours de lancement de missiles, des casernes, des centres de recherche, des usines d'armement léger, lourd ou high-tech, des centres de réparation, des aéroports...

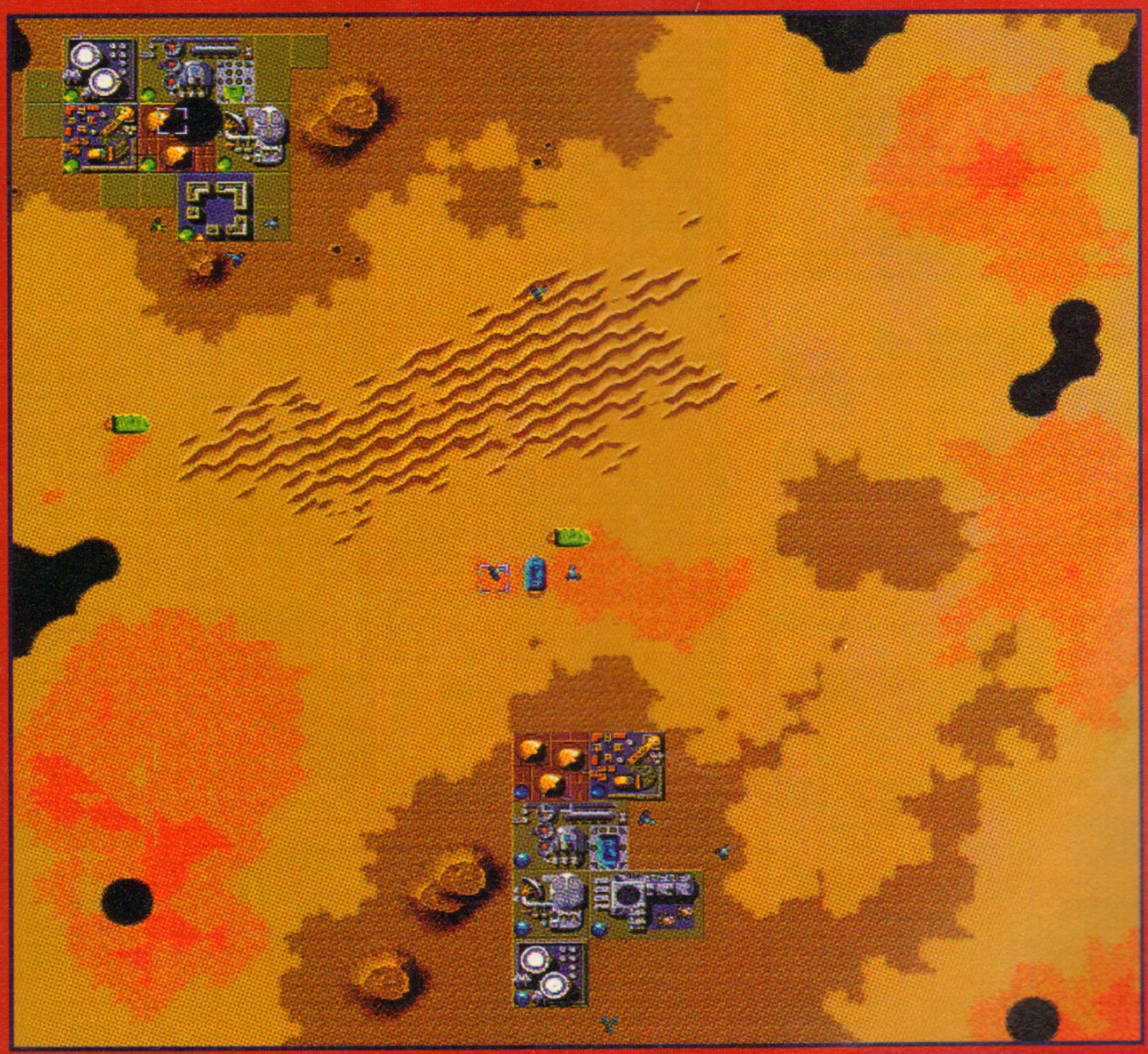
Les attaques de vos ennemis endommageront votre matériel. Pour le réparer, vous n'avez qu'à cliquer deux fois dessus et à demander l'option Fix. La réparation s'opérera alors automatiquement, mais pas gratuitement!

LA CARTE

Nous avons tenu à vous montrer la carte complète d'un territoire de Dune tel que vous ne pourrez pas le voir en y jouant. Cette carte est celle du deuxième niveau. En bas de l'écran se trouve la base des Atréides (couleur bleue). Celle des Ordos (en vert) se situe sur le haut de la carte. Les bases ne peuvent se construire que sur la roche. Réfléchissez donc bien avant de construire une fondation sur laquelle vous ne pourriez rien bâtir.

Les nappes orange représentent les champs d'épice. Envoyez-y vos moissonneuses. Les parties en noir représentent les territoires non encore découverts. Sachez que, à chaque début de niveau, tout le territoire est caché, excepté l'emplacement de votre base.

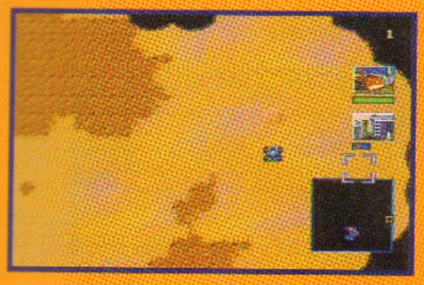
Au début d'un niveau, efforcez-vous simplement de découvrir un champ d'épice pour l'exploiter. L'argent gagné vous permettra de constituer une puissance militaire. Alors, seulement, vous pourrez vous aventurer dans Dune pour découvrir les bases ennemies.



MEGADRIVE REVIEW

LES PETITS DÉTAILS IMPORTANTS

Voici certains points essentiels dont il vous faudra tenir compte si vous ne voulez pas vous retrouver dans une situation pénible. Premièrement, pensez dès le début du jeu à envoyer une ou deux patrouilles en expédition. Cela vous permettra de découvrir les champs d'épice prêts à l'exploitation. Mais vous pourrez aussi tomber sur la base de votre ennemi, que vous devrez détruire tôt ou tard. A partir du troisième niveau, les vers des sables font leur apparition. Ils peuvent facilement vous engloutir une moissonneuse ou une armée de fantassins. Ces gentilles bestioles d'environ trois cents mètres de long sont facilement repérables: des remous dans le sable signalent leur présence.



Si vous apercevez, en plein désert, une espèce de monticule de sable fixe, méfiez-vous. Il s'agit d'une réserve de gaz remplie d'épice qui ne demande qu'à exploser...

Envoyez donc un de vos véhicules près de ce monticule et tirez dessus: un champ d'épice se créera.

AVIS *oui!*

SPY

Tout joueur normalement constitué craquera pour ce jeu. Il est captivant, vif, bien pensé... indispensable! Imaginez que vous vous retrouviez à la tête des Atréides. Que vous deviez gérer votre base en construisant des industries indispensables à l'extraction et à la guerre. Que vous deviez réfléchir aux méthodes selon lesquelles vous allez diriger votre exploration tout en établissant des postes fixes à vos troupes défensives. Le tout à une vitesse défiant n'importe quel PC. Voici donc un jeu de stratégie extrêmement complet qui fera appel autant à vos réflexes qu'à votre capacité de réflexion. Géantissime, grandiose, irréprochable mais, peut-être, un peu complexe pour quelqu'un de moins de dix ans.

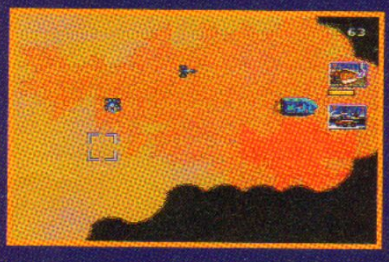
Ne vous aventurez pas avec une seule unité dans les bases ennemies. Vous vous feriez impitoyablement piétiner.

LE SENS DU COMMANDEMENT

Le premier niveau est extrêmement simple. Ceux qui auront du mal à le passer sauront à quoi s'en tenir pour la suite... Votre mission se limite à effectuer une ou deux récoltes d'épice afin de vous constituer une "bourse" de 1000 crédits.

Dès la deuxième mission, vous devrez impérativement détruire la base adverse. Sachez qu'à un certain niveau, les Ordos et les Harkonnens s'allieront pour vous détruire. Pour couronner le tout, l'Empereur viendra mettre les pieds dans le plat avec ses légions de Sardaukars. Je vous prédis un véritable enfer: pas besoin d'épice pour le deviner! Vous devrez donc faire preuve de méthode si vous voulez déjouer tous les pièges qui parsèmeront votre route.

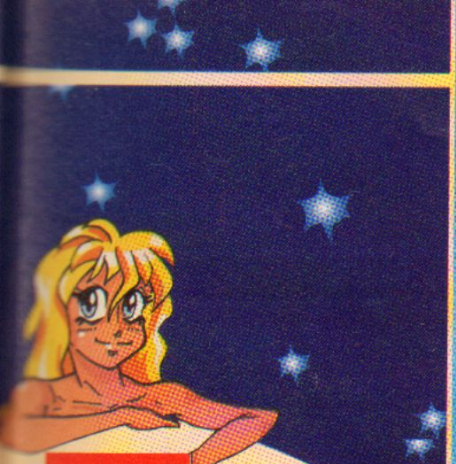
N'éparpillez pas vos patrouilles n'importe où, vous risquez d'en oublier certaines, ce qui peut vous être fatal. Prévoyez également une patrouille de garde permanente devant les structures stratégiques de votre base. Vous assurerez ainsi une défense suffisante en attendant le retour des légions parties en expédition.



Autre exemple: si jamais il est vital pour vous de terminer la production d'un véhicule de guerre alors que vos crédits sont à sec, n'attendez pas le retour spontané de votre moissonneuse. Veillez à ce que celle-ci se remplisse suffisamment et ordonnez-lui de rentrer à la base.

Le véhicule rouge est une unité ennemie harkonnen. Concentrez le gros de vos troupes autour du petit bolide afin d'avoir toutes les chances de l'éliminer rapidement.

MEGADRIVE REVIEW



MEGA HIT

ÉLABORATION D'UNE BASE

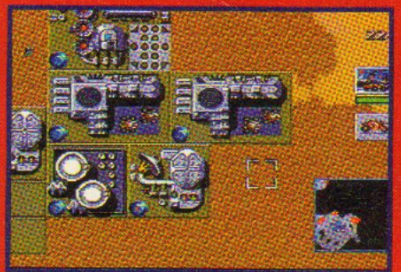
Lors des derniers niveaux, la construction d'une base n'est pas chose aisée. Il est nécessaire d'effectuer cette construction avec méthode et précision. Vos chances de réussite n'en seront que meilleures. Tout d'abord, il faut penser à la construction de dalles de béton avant celle des usines ou autres fondations. Cela permet une meilleure résistance des structures de vos installations. En outre, certains bâtiments ne peuvent pas être installés sur une roche non bétonnée. Ne parlons même pas des installations sur le sable: c'est "niet tovaritche"!

Enfin, il faudra penser à construire les usines d'armement et les dizaines de structures différentes qui seront indispensables pour rivaliser de puissance avec vos adversaires. Attention: les usines de véhicules et d'armement vous limiteront à un certain taux de production.

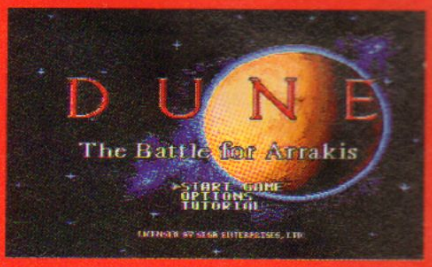
Dernier conseil: organisez l'installation des différentes structures. Par exemple, lorsque vos ennemis viendront vous attaquer sur votre propre base, vous aurez intérêt à placer vos usines d'armement de manière à limiter les déplacements de vos nouveaux joujoux de guerre entre l'usine et les lieux de combat.

Lorsque vous aurez atteint un niveau élevé, votre base (qui sera de plus en plus étendue) demandera une alimentation en énergie très importante. Une seule structure de pièges à vent (lesquels permettent la production d'énergie) ne suffira plus. Dans ce cas, une petite icône en forme d'éclair se mettra à clignoter sur vos pièges à vent pour vous signaler la saturation.

Viennent ensuite les installations de structures périphériques. En premier lieu, il est essentiel de construire une raffinerie d'épice, qui vous permettra de transformer l'épice brut extrait des champs disséminés dans le désert en une substance consommable et commerciable. Ces deux premières installations vous coûteront environ tout l'argent dont vous disposez au début du jeu. Les récoltes successives d'épice vous procureront l'argent néccessaire à l'accroissement de votre base.



Au bout d'un certain temps, vos récoltes de matière première seront tellement importantes qu'il vous faudra installer des silos d'épice (en bas à gauche), afin de stocker la précieuse substance. Pendant les premiers niveaux, les raffineries d'épice suffisent largement à remplir cette fonction.



ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYEN/DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 97%
Une option permet de visualiser les constructions et de comprendre l'utilisation des icônes.

GRAPHISMES 80%
Sobres mais suffisamment contrastés pour que les détails du terrain soient discernables.

ANIMATION 81%
Pas de grandes animations, ce qui est logique pour un wargame. L'enchaînement des actions et des événements est rapide et fluide.

MUSIQUE 85%
Les thèmes musicaux se prêtent bien à Dune 2, dont les parties sont très longues.

BRUITAGES 84%
Explosions, voix digitalisées de vos patrouilles: nombreux, ils sont assez bien réalisés.

DUREE DE VIE 94%
Dune 2 comporte 8 niveaux, les derniers étant les plus difficiles.

JOUABILITE 91%
Une maniabilité parfaite, mais la souris de Sega est inutilisable.

INTERET 91%
Dune 2 est une réussite totale. Pour ceux qui connnaissent la version PC, cette mouture sur Megadrive est encore améliorée.

L'ÉCOLE des CHAMPIONS

Alors que 1994 s'annonce comme une année particulièrement calme, Ocean décide de s'imposer en frappant un grand coup. Notamment en éditant une multitude de jeux nouveaux, dont L'Ecole des champions...

L'Ecole des champions, appelé Soccer Kid dans d'autres pays, est l'adaptation d'un jeu sorti voilà un an sur micro-ordinateur, également sous le nom de Soccer Kid. Mais L'Ecole des champions, c'est aussi un célèbre dessin animé japonais dans le genre d'Olive et Tom, qui a été diffusé en France par le Club Dorothée. On y voit les héros rester suspendus dans les airs, à près de trois mètres de hauteur, pendant au moins trente secondes avant de tirer dans les buts. Ils ont eu le temps de réfléchir à des milliards de trucs, mais un seul regard vers le gardien de but suffit à déterminer leur façon de tirer. Bien entendu, lors du tir, le ballon va repousser le gardien cinq mètres en arrière et faire un trou dans le filet. Ici, heureusement, le scénario est autrement moins extravagant. Vous dirigez un des héros du dessin animé. Tout se déroule pendant la coupe du monde de 1994. Une bande d'aliens qui survolaient le stade a dérobé la coupe du monde. Cette coupe s'est brisée en plusieurs morceaux et a été dispersée aux quatre coins de la planète. Vous seul pouvez récupérer les morceaux pour la reconstituer.

New York, New York... Petite arnaque: Chicago est identique...

ANGLETERRE

Londres juste avant l'E.C.T.S. C'est le point de départ de votre périlleux tour du monde.

C'est aussi ici que vous devez récupérer le premier morceau de la coupe du monde de football. Quelle histoire.

Les plages californiennes sont magnifiques. Nous approchons de la fin du jeu.

LA RUSSIE

Vous voilà à bord d'un sous-marin soviétique qui quitte le territoire. Dieu merci, il n'a pas encore plongé...

Un des boss du jeu. Espérons que cette jeune acrobate soviétique ne vous empêche pas de récupérer un petit morceau de coupe!

AVIS *oui!*

SAM

Attention, attention. L'Ecole des champions n'est pas un jeu de football. Vous incarnez un petit bonhomme qui a une balle en guise d'arme. C'est un genre "nouveau" sur Super Nintendo. Qu'un jeu fasse preuve d'un minimum d'originalité, cela me rend déjà presque euphorique. Mais ne nous em"ballons" pas. L'Ecole des champions est relativement beau, la musique rythme bien l'action. Le jeu est assez long, on ne pourra pas se plaindre, et la difficulté, bien dosée, est croissante. En somme, L'Ecole des champions possède toutes les qualités d'un bon jeu. Si vous aimez les jeux de plates-formes, sachez que celui-ci en est un bon, qui n'égale cependant pas les excellents Mister Nutz et Addams Family 2, du même éditeur.

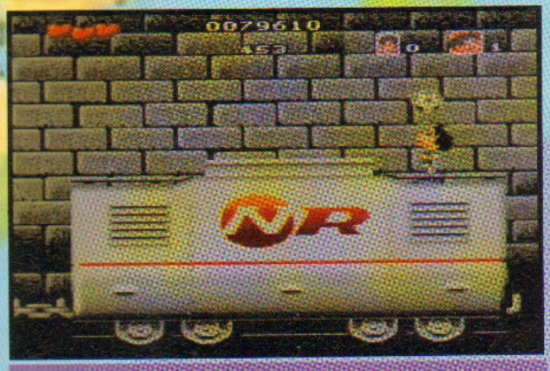
ITALIE

Deuxième épreuve de votre long périple: l'Italie. Entre la plage de la Riviera, les ruines romaines et Venise, vous ne saurez plus où donner de la tête.

La Riviera. Sous un soleil flamboyant, la mer susurre de douces invitations à la baignade. Vous risquez de ne pas être très motivé dans votre quête.

La visite se poursuit dans un site historique truffé de dangers: les ruines romaines.

Nos maîtres ès jeux vidéo ont, eux aussi, une parcelle de la coupe du monde que vous devez récupérer. Vous voici à bord du TGV japonais, dans un tunnel. C'est pourquoi l'image est très sombre.



Vous ne quittez pas l'Europe pour le moment, et continuez votre longue aventure vers l'est. Votre héros ne se laisse pas abattre: qu'il vente ou neige, il est toujours vêtu de sa tenue de footballeur, espérant bien devenir un jour un vrai professionnel.

AVIS

oui!

SWITCH

Oyez, oyez. La coupe du monde de football approche et les éditeurs se déchaînent. Ocean a donc décidé de fêter à sa façon l'événement. Le jeu est hyper vaste, long et difficile à souhait. Ses graphismes allient esthétisme, variété et couleurs. La musique, très rythmée, accompagne fort bien l'action. Mais ce soft se démarque surtout par son originalité: jamais encore il ne nous avait été donné de voir un jeu de ce genre sur console. Il faut cependant signaler la sortie de Marko's Magic Football, de Domark sur Megadrive. Mais, même si ce dernier se révèle meilleur, il ne s'agit pas de la même console. Du coup, L'Ecole des champions, seul dans sa catégorie sur Super Nintendo, s'en sort honorablement: c'est un bon petit jeu.

ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 70%
Des images intermédiaires qui se ressemblent beaucoup et de jolies démos.

GRAPHISMES 88%
Variés, colorés. Sans être du grand art, ils ont été soigneusement travaillés.

ANIMATION 80%
Des animations de sprite sympa, qui ne ralentissent jamais.

MUSIQUE 90%
Pareille à l'animation, elle ne ralentit pas. Elle suit bien l'action, et en rythme...

BRUITAGES 40%
Des bruitages? Ah! Eh bien, on ne les avait pas remarqués.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu est long, intéressant et assez difficile. De longues heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 76%
Le personnage se guide bien, mais la gestion simultanée du ballon pose quelque problème.

INTERET 82%
Un petit jeu de plates-formes très sympa, long et original. Si vous aimez, foncez sans crainte.

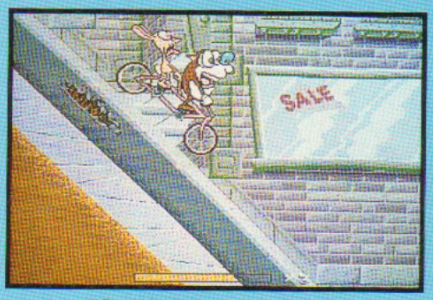
THE REN & ST
Presents Stimpy

Prenez deux chiens bien loufoques, du genre de ces sales clebs qui traînent près de la boucherie du quartier. Saupoudrez-les d'une bonne dose de sarcasme et de sans gêne. Mélangez le tout en une mixture de rots, de pets et de vannes bien grasses, et vous obtiendrez ce que les parents américains détestent le plus: Ren et Stimpy!

Histoire de ne pas vous faire exploser les neurones à tenter de différencier Ren de Stimpy, apprenez que Ren est le plus petit (et donc le plus bête...) et que Stimpy est le plus gros (et donc le plus intelligent)... Ces deux traits de caractère liés à la physionomie n'engagent que leurs créateurs! C'est de Stimpy dont il va être question dans cette aventure. Notre digne représentant de la race canine a, en effet, créé une machine lui permettant de transformer d'immondes détritus en délicieux jambons glacés (miam!). Hallucinant, non? Et attendez... vous ne connaissez pas la meilleure. La machine a explosé. Si! Si! Comme la tête de Niiico dans cinq secondes s'il n'arrête pas d'espionner par-dessus mon épaule... Elle a explosé donc, comme ça, en éparpillant les six pièces qui la composent aux quatre coins de la ville. A priori rien de très inhabituel, me direz-vous! Mais pouvait-on prévoir que toute la ville serait gravement perturbée par l'apparition de ces pièces? Non, et pourtant c'est ce qui arriva. Les microbes sont devenus aussi gros que des ballons de foot, les marteaux-piqueurs se sont retournés contre leurs utilisateurs, et je vous passe les détails... Il ne vous reste plus qu'à revêtir la peau de Ren ou de Stimpy (ou des deux) pour retrouver les pièces de la machine.

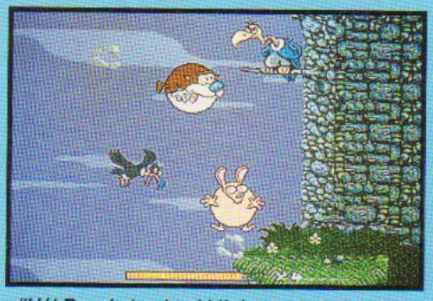
PAR MONTS ET PAR ROTS...

Les moyens de locomotion de Ren et Stimpy sont assez particuliers. On pensera tout d'abord aux déplacements par pets successifs (désolé pour ceux que j'aurais froissés), puis à l'utilisation de votre compagnon comme cheval de bataille et, enfin, aux inventions de Stimpy. Dans tous les cas, on frôle l'hystérie et, parfois, le mauvais goût (bien que tous les goûts soient dans la nature). Vous êtes seul juge...

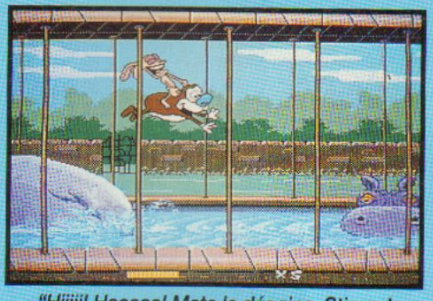


"Ce n'était peut-être pas très malin de passer par-là, Stimpy!" "Tais-toi et freine, Niiigo..."

"La prochaine fois que tu m'embarques dans une histoire pareille, j'te fais bouffer ta machine, Stimpy... " "Tais-toi et pousse!"

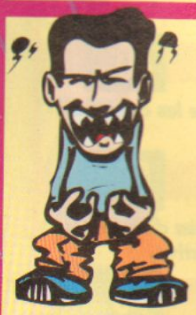


"Hé! Ren, le 'corback' là-haut, y'm'dévisage de son œil torve et sournois." "Tais-toi et pète..."



"Hiiiii! Haaaaa! Mate la dégaine, Stimpy! On dirait John Wayne à dos de mammouth... Yaouh!"

AVIS non !



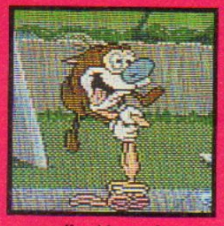
SPY

Dans la droite ligne de Toe Jam And Earl 2, ce show canin est à la longue peu convaincant. C'est sûr, on s'amuse énormément à découvrir les attitudes délirantes des personnages, mais, quand on en a fait le tour, on n'y trouve plus grand-chose d'exceptionnel. Il s'agit en fait d'un jeu de plates-formes basique, linéaire et répétitif, sur des décors tirés tout droit d'un délire de dessin animé. C'est peu. De plus, on finit Ren & Stimpy très rapidement (trop), les personnages répondent parfois mal (surtout lors des sauts), et le souvenir de quelques parties n'est pas impérissable (loin de là!). Bref, même si on s'amuse un peu, "on" aurait pu beaucoup mieux faire avec cette licence. Peut-être était-il tout simplement trop tôt pour cette adaptation sur console? Allez savoir...

UNE ANIMATION QUI CARTOONE!

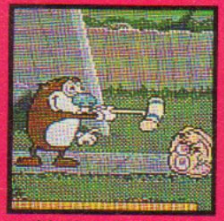
Nos deux compères doivent parfois avoir recours à des coups combinés pour se sortir de mauvais pas. Les manipulations s'effectuent en utilisant le haut ou le bas de la croix directionnelle et en pressant sur l'un des trois boutons... et le résultat final est parfois surprenant. Claques, pets, crachats et utilisation de votre compère à des fins douteuses, rien ne manque. Il ne vous reste plus qu'à apprécier...

Fouette, cocher!



I'm Happy!

En route pour le strike!



It's time for tea...

TIMPY SHOW
's Invention

Voilà un moyen radical pour faire tomber un personnage obsédé par les microbes...

Voici les six niveaux que vous pourrez parcourir: le camping, la ville, le zoo, le chantier, le pénitencier et la banlieue. Chacun recèle une pièce de la machine.

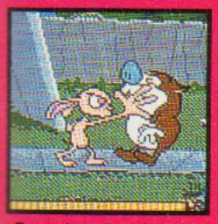
Voyez ce qui arrive quand on ne se brosse pas les dents. Maman appréciera au moins ce passage...

Compression ventrale.

Je te tiens, tu me tiens...

Ouppps!

Puuull!



Pan, dans les dents...

Buuuuurp!

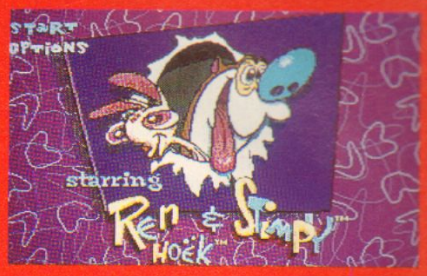
Eh, arrête la clope!

Lancer de nain.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Je dois vous dire que j'ai pris beaucoup de plaisir à jouer à Ren & Stimpy Show. Les graphismes, sans être ce que l'on fait de mieux sur Megadrive, restent fidèles au dessin animé que Canal+ a contribué à rendre célèbre: les différentes attitudes des deux personnages provoquent parfois (presque) le fou rire. Les programmeurs ont conservé l'esprit franchouillard du dessin animé: la scène où les personnages se gonflent et pètent pour se déplacer dans les airs est hilarante! Sans bouleverser le monde des jeux de plates-formes, Ren & Stimpy Show plaira à tous ceux qui aiment les petits jeux sympathiques et amusants. On regrette simplement le nombre de tableaux: six, c'est un peu juste!



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOT DE PASSE

PRESENTATION 73%

Très sommaire et sans éclat, elle ne fait que vous exposer la situation et présente une démo.

GRAPHISMES 77%

Très dépouillés et, par conséquent, assez clairs.

ANIMATION 84%

Une vingtaine de positions par personnage. Le délire est au rendez-vous.

MUSIQUE 80%

Des thèmes originaux accompagnés par une orchestration de qualité.

BRUITAGES 83%

Du cri strident du singe au rot bien sâââle, ils sont pour la plupart bien retranscrits.

DUREE DE VIE 79%

On finit rapidement les six niveaux proposés mais on peut dès le début passer en mode Hard.

JOUABILITE 74%

Il est difficile de juger de la distance des sauts et les personnages répondent parfois bizarrement.

INTERET 77%

Un jeu de plates-formes scolaire qui ne se démarque que par son humour bien gras. C'est un peu léger.

KEVIN K
PLAYER M

On attendait Kick Off 3, et voici qu'arrive, à l'improviste, Kevin Keegan's Player Manager! Ce jeu, basé sur le principe de Kick Off, vous met dans la peau du manager d'une équipe de football. C'est sur vous que repose l'avenir de votre club: entraînement, transferts d'intersaison et sponsoring sont autant d'éléments avec lesquels il va falloir jongler. Allez, au boulot!

Player Manager est donc une version de Kick Off modifiée pour l'occasion, et son objectif est de tester vos dons d'entraîneur. Ne nous attardons pas sur le jeu de football lui-même, connu de tous, mais plutôt sur les options qui nous sont proposées. Le mode Entraînement permet d'apprendre à contrôler le ballon et d'améliorer les techniques de jeu. Avec cette option, il est possible de s'essayer aux dribbles, aux coups francs et aux penaltys. Un autre menu nous invite à pénétrer dans le bureau du manager afin de contrôler tous les aspects de gestion d'un club: achat d'un nouveau joueur, renouvellement du contrat d'un joueur, changement de la garde-robe de l'équipe, prix des billets d'entrée afin de gonfler les caisses du club... Enfin, le jour du match est arrivé. C'est à vous de décider des différentes tactiques d'attaque (huit au total) et des joueurs qui iront se battre sur le terrain. C'est à la sueur de votre front et au bouillonnement de vos neurones que dépendent les résultats de votre "bébé". Faites attention à vous, vous êtes assis sur des charbons ardents: à la moindre erreur, on vous fiche à la porte. Blang!

Voici l'aire de jeu sur laquelle vous allez affronter toutes les équipes: adverses. C'est pas beau, ça: 8 000 mètres carrés d'herbe fraîchement coupée rien que pour vous!

LA TOTALE!

Player Manager propose deux jeux en un. Le premier est un jeu de football traditionnel: les programmeurs ont repiqué les routines de Kick Off (dont la renommée n'est plus à faire). Le second, propre aux simulations de football anglaises, propose de gérer de A à Z chacun des aspects de votre club. Plus complet que Player Manager, tu meurs!

Le mode Entraînement est vraiment utile pour appliquer vos tactiques et techniques en match. Apprenez à donner de l'effet à vos ballons si vous voulez marquer!

Le penalty, ultime confrontation entre le joueur et le gardien, est un grand moment d'émotion: le ballon finira-t-il au fond des filets ou dans les tribunes?

La touche est une action de jeu bien plus terrible qu'il n'y paraît: sur ce genre d'action, il n'y a pas de hors-jeu, alors profitez-en tant que vous pouvez!

La tactique dite du "bourrinage" est très simple: il suffit de prendre deux joueurs assez balèzes et de les envoyer dans la défense, tel un bélier défonçant une porte!

AVIS — *oui, mais...*

NIIICO

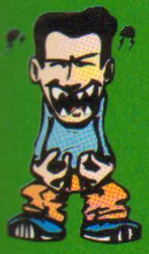
Et hop! un nouveau Kick Off! Décidément, moi qui croyais en avoir fini avec cette saga comparable à Dallas (ça ne s'arrête jamais!), je me suis fourré le doigt dans l'œil jusqu'au coude! Si la partie de football est identique en tout point aux autres Kick Off, le choix des options a été revu à la hausse. Il est maintenant possible de contrôler l'évolution de votre équipe. Cela va du choix des joueurs au prix des billets d'entrée en passant par les soins de kinésithérapie! Étonnant, non? Cette nouvelle simulation de football plaira certainement aux fanas, les autres la trouveront sans grand intérêt: ici, tout est basé sur votre capacité à diriger convenablement un club de foot. Dommage qu'il n'y ait pas d'option qui permette à un joueur d'enterrer dans son jardin 250 000 F, le jeu y gagnerait en réalisme! Player Manager ne m'a fait ni chaud, ni froid. Un produit à réserver aux inconditionnels du genre!

EGAN'S MANAGER

ÉDITEUR: ANCO
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE FOOTBALL
2 JOUEURS
CONTRÔLE: ASSEZ BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS

AVIS — non!



SPY

Je ne vais pas y aller par quatre chemins, je ne trouve personnellement aucun intérêt à mettre en scène le business qui se pratique autour des joueurs dans un jeu de football. On en a assez à la télé ou dans les journaux comme ça. D'accord, c'est un aspect du sport jusqu'alors inédit sur console, mais peut-on dire que cela nous manquait cruellement? A vous de voir. Moi, j'ai vu, est cela ne pas convaincu. Pourtant, on ne peut nier que la partie football est assez sympathique. Entièrement pompée sur Kick Off, mais sympathique tout de même. Bon, c'est vrai, les sprites sont minuscules et les bruitages plus qu'inconséquents, mais c'est jouable et assez fun, du bon Kick Off, quoi! Bref, Imagineer s'est contenté de rajouter une partie "commerce" à un Kick Off à peine dépoussiéré. Pour qui se moque des aspects économiques de ce noble sport et qui possède déjà l'inneffable Kick Off 2, c'est léger, très léger...

OPTIONS... T'EN VEUX? EN V'LA!

La deuxième phase de Player Manager, on l'a vu, consiste à gérer votre club de football du mieux que vous le pourrez. Ainsi, il est possible d'effectuer une multitude d'actions: acheter de nouvelles tenues à vos joueurs, échanger, acheter et revendre un joueur en cours de saison, choisir le prix des billets d'entrée... La totale, quoi!

Des options claires et nettes. Vous pouvez ici choisir de vous entrainer aux coups francs (une demi-douzaine au total) ainsi qu'aux tirs au but.

Voici venu le temps de vous lancer dans la partie: jeu contre l'ordinateur ou contre un ami, vitesse de déplacement (lente ou rapide). Le choix des équipes (uniquement des équipes anglaises) fait suite à cet écran.

C'est ici que vous choisissez votre niveau de compétence d'entraineur: débutant, moyen ou confirmé. Vous avez aussi la possibilité de jouer en division deux ou en division trois.

Cette calculatrice est l'écran le plus important des options. Qui dit calculatrice dit chiffres, donc brouzoufs! Sachez additionner correctement les chiffres, et vous ferez de gros bénéfices!

PRESENTATION — 78%
Un écran-titre assez pauvre, mais des options à gogo! Une notice très claire et très complète!

GRAPHISMES — 70%
Des sprites vraiment petits qui ne facilitent pas votre progression sur le terrain!

ANIMATION — 75%
Le scrolling de l'écran et des joueurs est fluide.

MUSIQUE — 70%
Il n'y a vraiment pas de quoi sauter au plafond. Le mieux, c'est de l'oublier.

BRUITAGES — 65%
Excepté le son de la balle qui rebondit, le public n'a pas de voix, et c'est bien dommage!

DUREE DE VIE — 78%
Si vous aimez le football, il existe d'autres jeux plus portés sur le ballon.

JOUABILITE — 79%
Après un temps d'adaptation assez important, on parvient à dribbler et même à shooter!

INTERET — 71%
Un jeu qui ne plaira pas à tout le monde: seuls les amateurs de gestion de club y trouveront leur compte. Les autres iront voir ailleurs!

REVIEW

SUPER INDY CHAMP

Les simulations de course de voitures se faisaient de plus en plus rares sur la Super Famicom ces derniers temps. Heureusement, Super Indy Champ arrive ce mois-ci directement du Japon. Musique entraînante et mode 7 sont au rendez-vous.
Super Indy Champ, comme son nom l'indique, est une simulation de voitures indy. Sous ce nom aux consonances américaines, se cachent de véritables merveilles technologiques, capables d'atteindre la vitesse fulgurante de 350 Km/h! Autant vous dire que cela décoiffe sec! Ce jeu s'inspire de ces grandes courses américaines. C'est d'ailleurs ainsi que vous tâcherez de terminer chacun des circuits qui vous sont proposés. La vue est celle que l'on obtient en plaçant une caméra sur un bras articulé, lui-même fixé à l'arrière de la voiture. En gros, on voit la voiture de derrière. Ajoutez à cela un discret mode 7, vous obtiendrez alors une vue à faire pâlir Nicolas Hulot de jalousie. Si les premiers tours sont assez simples à boucler, il n'en est pas de même pour les suivants: les virages sont de plus en plus serrés, les concurrents de plus en plus vicieux et les conditions atmosphériques s'acharnent contre vous! Toutefois, il est possible, comme dans la réalité, de profiter de l'appel d'air de la voiture qui vous précède. Une première dans une course de voitures sur console!

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Moi qui suis un inconditionnel des simulations de course de voitures, je dois admettre que cette cartouche n'est vraiment pas à la hauteur de mes espérances! En effet, le mode 7 est utilisé à 100% durant la course, mais il est d'une lenteur catastrophique! La maniabilité de la voiture en souffre grandement. Mais le plus surprenant est que la voiture semble se traîner sur le circuit et, dès qu'elle tente un virage un peu sec, elle se plante lamentablement dans le décor. Il y a manifestement une nette différence entre l'impression de vitesse rendue par le défilement du décor et la vitesse réelle de la voiture. Je conseille vivement à tous ceux qui ne sont pas accros de courses de voitures de mettre un peu d'argent de côté plutôt que de claquer des brouzoufs dans un jeu qui n'en vaut pas la peine.

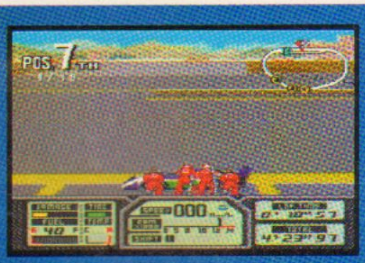
LA MEILLEURE FAÇON DE DOUBLER...

Tout le monde connaît cette chanson, apprise le plus souvent en colonie de vacances: "La meilleure façon de marcher, c'est encore la nôtre, etc." Voici maintenant la version Consoles+ de cette chanson. Cela donne: "La meilleure façon de doubler, c'est encore la nôtre, c'est de mater les photos et de jouer chez soi."

Voici la manière Mad Max. Elle consiste à pousser son adversaire sur le côté en lui rentrant dans le tas. Attention, ça va faire des étincelles!

Une autre méthode, beaucoup moins catholique et pourtant très usitée, consiste à couper à travers le décor. C'est pas vraiment sportif, mais ça fonctionne!

Cette méthode est vraiment géniale: quand le mot "LOCK" s'inscrit sur le haut de l'écran, cela signifie que vous pouvez utiliser l'appel d'air créé par la voiture de votre adversaire. Décalez-vous sur la droite ou la gauche et votre voiture poussera une pointe de vitesse incroyable!



Les arrêts au stand sont nécessaires pour effectuer les quelques modifications dont votre bolide peut avoir besoin. Pensez à vous arrêter de temps en temps.

Ce virage en épingle à cheveux est certainement une des plus grandes difficultés de ce jeu. Il faut ralentir sans pour autant s'arrêter net ni se planter.

IMPORT/FORUM
PRIX: F
1 JOUEUR/COURSE DE VOITURES

PRESENTATION	86%
Elle propose quelques images digitalisées de course de voitures ainsi qu'une démo de niveaux.	
GRAPHISMES	69%
Les décors ne sont pas vraiment beaux. Les sprites des voitures sont à revoir!	
ANIMATION	70%
Elle est un peu saccadée et laisse une cruelle impression de lenteur.	
MUSIQUE	79%
Un tantinet rock, elle nous entraînera quelques instants. Après, elle devient lassante.	
BRUITAGES	84%
Ils sont plutôt réalistes. Mais, ma foi, c'est là un des seuls points forts de cette cartouche.	
DUREE DE VIE	79%
Les circuits sont nombreux, mais je me demande si vous ne vous lasserez pas rapidement.	
JOUABILITE	59%
La voiture répond très mal aux commandes. C'est une véritable catastrophe!	
INTERET	**69%**
Cette cartouche n'est pas bien réalisée. On a déjà vu nettement mieux sur Super Famicom!	

POWER STRIKE II

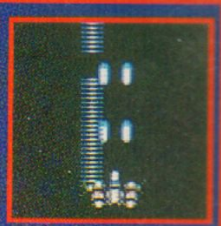
AUX ARMES!

Le système d'options initié par Gradius marche toujours aussi bien. Outre le tir frontal, vous disposez de quatre armes dont vous augmentez la puissance en récupérant des Power-Up. Il en existe de deux types: les petits, qui améliorent le tir frontal, et les gros, qui customisent l'arme auxiliaire. Le principe est assez intéressant.

Hammer hawk

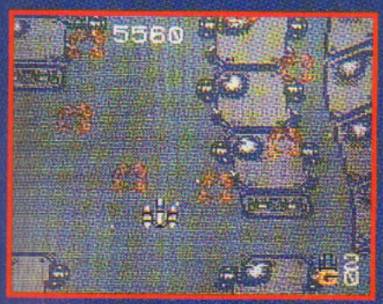
Delta Form.

Neo Napalm Gun.


Rising Masher.

Power Strike II est un shoot'em up incisif, rapide, varié et pourtant... inintéressant! Gâché par les capacités limitées de la Game Gear, ce jeu, au demeurant fort bien réalisé, se transforme vite en bouillie de pixels. Dommage...

Dans un crépitement infernal, les haut-parleurs du centre de commande se mettent en marche. "Attaque imminente! Attaque imminente!" Ces simples mots égrenés avec lenteur par la synthèse vocale du système radar suffisent à provoquer la panique générale. L'invasion tant redoutée par les militaires terriens vient de commencer. L'intangible menace, qui s'était matérialisée il y a quelques semaines sous les traits d'une armada inconnue au périmètre du système stellaire 7, devient brutalement réalité. Trop rapidement pour que les forces terriennes puissent réagir. Traversant l'espace à une vitesse phénoménale, une nuée de vaisseaux noirs à la géométrie étrange s'est abattue sur la Terre. Abattus au sol, les croiseurs spatiaux terriens gisent, éventrés, alors que des vagues de radiation inconnue court-circuitent le réseau de protection automatique. La débâcle est complète. Tandis que, affalés dans de moelleux fauteuils, les généraux fulminent, des membres du Conseil scientifique placent leurs derniers espoirs dans une opération insensée: envoyer le meilleur pilote de la flotte terrienne dans un tube temporel jusqu'à la planète ennemie, dont les coordonnées ont été définies par les ordinateurs de l'observatoire lunaire. Aux commandes de l'appareil le plus sophistiqué, ce pilote émérite aura pour mission de déstabiliser l'adversaire, afin de changer le flux temporel local et, ainsi, avorter l'invasion de la Terre avant même qu'elle n'ait commencé. C'est une mission difficile, mais aussi le plus beau challenge dont on puisse rêver...



Chapeau pour le scrolling sinusoïdal quand on jette une méga-bombe!

Tout détruire ou récupérer les Power-Up? Cruel dilemme!

Le Bonus Stage façon G-Loc Air Battle est réussi!

SEGA-COMPILE/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 70%
Mis à part les écrans de sélection d'armes, la présentation est banale.

GRAPHISMES 75%
Inégaux. Parfois trop ternes, parfois jolis.....

ANIMATION 85%
Rapide, très rapide. Peut-être même trop rapide pour l'écran de la Game Gear. Dommage.

MUSIQUE 50%
Banale et peu attractive, la musique est parfaitement insipide.

BRUITAGES 75%
De bons effets d'explosion. Les sons "collent" bien à l'action d'un shoot'em up.

DUREE DE VIE 70%
Malgré un niveau de difficulté ardu, les Continue infinis gâchent le jeu.

JOUABILITE 80%
Seule critique: les tests de collision de sprites sont parfois approximatifs.

INTERET 65%
La surcharge de sprites, associée à la vitesse d'animation, donne souvent lieu à un flou artistique.

AVIS

non!

MARC

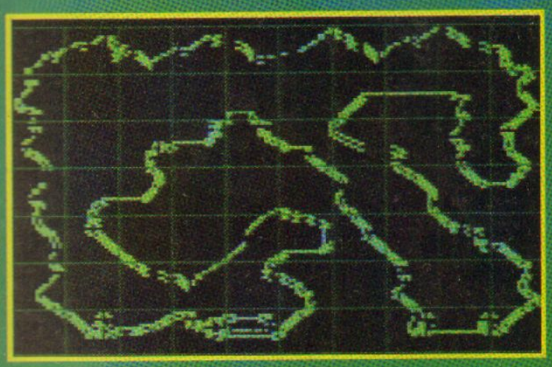
Power Strike II sur Game Gear, c'est un peu comme si l'on regardait le Grand Bleu de Luc Besson sur une télé portable: on ne peut pas dire que le film soit nul mais, tout de même, l'image perd de sa magie. Avec ce jeu, c'est pareil. L'animation est trop rapide et les sprites trop nombreux. En soi, ce n'est pas un mal mais, sur l'écran de la Game Gear, le résultat est catastrophique. Bien souvent, on ne comprend plus l'action et le mal de tête guette le joueur imprudent qui essaie de se concentrer plus de dix minutes devant son écran. C'est vraiment dommage, car les programmeurs de Power Strike II se sont surpassés et, même si les graphismes sont parfois ternes, l'action est intense et les armes très originales. Regrettable.

MEGADRIVE REVIEW

SUB-TERRA

Sub-Terrania est le tout dernier jeu de maître Sega. Comparable à un Thunderforce 4 ou à un bon petit Ranger X, Sub-Terrania va vous entraîner dans les profondeurs d'une colonie minière dévastée par des forces venues d'ailleurs.

Sur l'astéroïde, tout est calme et beauté, luxe et volupté, et les hommes sont occupés à extraire des fins fonds d'une mine de précieux minerais. Cependant, horrible surprise, une flotte de vaisseaux extraterrestres lance une terrible attaque sur la colonie. Ayant conquis les lieux, ces cousins d'E.T. sont bien décidés à s'installer dans votre base. Une poignée de mineurs lutte encore contre l'envahisseur mais leur force commence à fondre comme glace au soleil. Leur ultime espoir est de trouver quelqu'un de suffisamment bien équipé pour donner une bonne raclée aux envahisseurs. Cet homme, c'est vous! Aux commandes d'un tout nouveau chasseur expérimental à l'armement surpuissant, il vous faudra rétablir l'ordre dans les neuf cavernes qui constituent la mine. Mais votre vaisseau n'étant pas tout à fait terminé, il vous faudra, pour réussir à avancer dans le jeu, trouver divers objets dissimulés dans les cavernes. Action, donc, mais aussi réflexion! Avant de vous lancer dans cette aventure fort dangereuse, sachez une chose, jeunes gens: la vie de centaines de gueules noires est entre vos mains! Seule votre capacité à diriger habilement votre vaisseau dans les méandres et boyaux de ce monde souterrain vous permettra de conclure positivement votre délicate mission. Soyez vigilant!

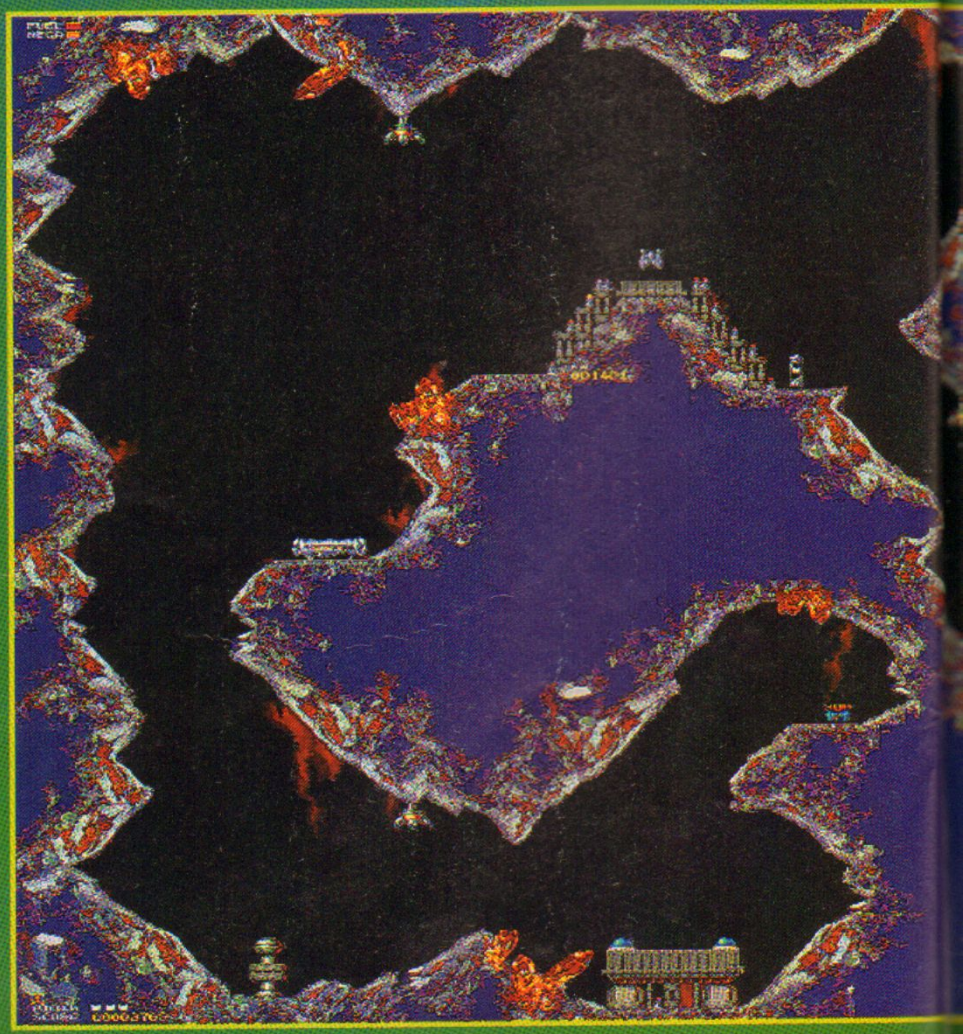


Voici le plan du premier niveau tel que le montre l'ordinateur de bord de votre vaisseau. Mémorisez-le pour ne pas avoir de surprise quand vous serez en pleine action.

AVIS *oui!*

NIIICO

C'est incontestable, Sub-Terrania est le plus beau et le plus intéressant shoot'em up de tous les temps (sur Megadrive)! Non, non, je n'exagère pas, je suis vraiment tombé sous le charme: les scrollings différentiels donnent une impression très réaliste de profondeur et les graphismes des décors sont on ne peut plus réussis! Les vaisseaux ennemis ne sont pas en reste, ils sont de qualité et leur déplacement est irréprochable. Si la maniabilité du vaisseau demande vraiment beaucoup de temps d'apprentissage, elle devient par la suite excellente. Seule lacune: ni Password ni Continue! Il faut vraiment s'accrocher pour terminer le jeu d'une traite! Mais enfin, quand on aime, on ne compte pas...



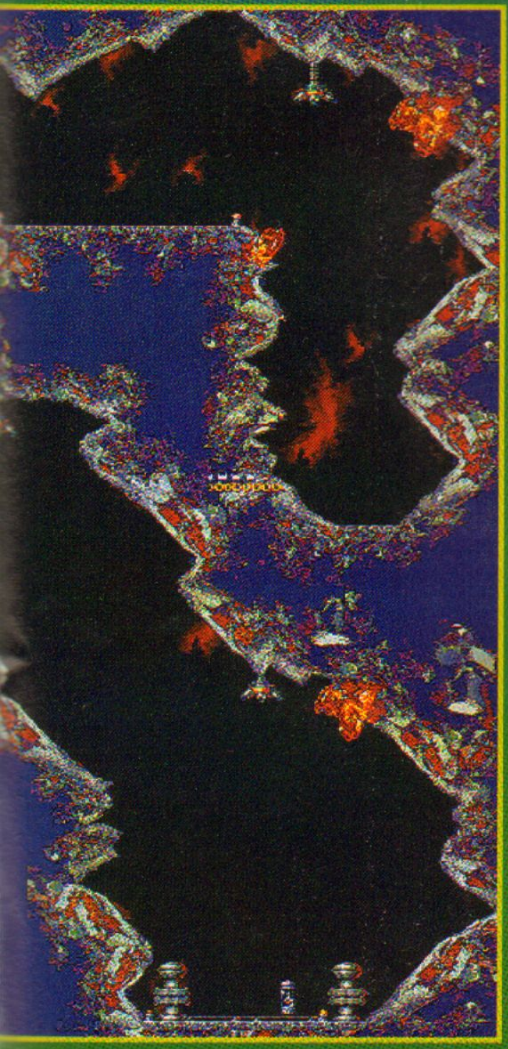
Voici maintenant le vrai visage du premier niveau. La différence se fait vraiment sentir mais les rep

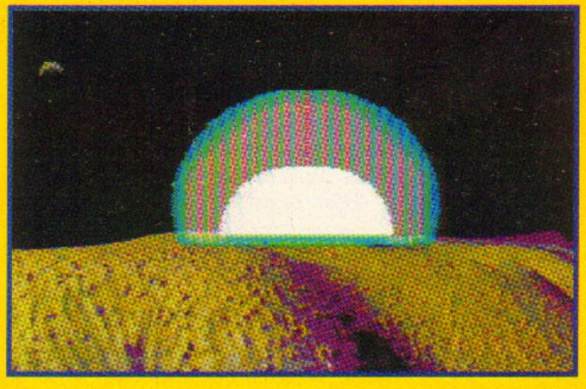
SUB TERRANIA

Voici la colonie minière dans laquelle travaillent quelques centaines de courageux et valeureux hommes.

EH! BEN, MON COLON, T'AS BONNE MINE!

Sub-Terrania propose une introduction du tonnerre. Jugez-en: ces images sont dignes d'un puissant ordinateur. On vous présente ainsi en quelques secondes le scénario du jeu. Simple (très) mais efficace (vraiment).





Mais, soudainement, venu de nulle part, un vaisseau ennemi bombarde sans crier garre la colonie! C'est la catastrophe!

Heureusement, un mineur réusit à donner l'alarme! Vous voici donc parti à la rescousse.

bien les mêmes.

Non mais, regardez-moi la taille de ce semi-boss, c'est pas beau, ça? Il vous faudra l'exterminer afin d'ouvrir un passage, plus haut sur la gauche.

QUELQUES NIVEAUX

Sub-Terrania est, avec Ranger X et Thunderforce 4, l'un des plus beaux shoot'em up que la Megadrive ait supportés. On se demande comment les programmeurs ont fait pour nous concocter des niveaux d'une telle qualité. Outre les scrollings différentiels (les décors du fond bougent à une autre vitesse que le décor principal), les graphismes des différents sprites sont vraiment "léchés".

Certains niveaux ressemblent fort à de véritables casse-tête. Ici, vous devez transporter des déflecteurs à un endroit précis du niveau afin d'accéder au tableau suivant.

Le niveau de l'eau est une merveille! Matez un peu la qualité des décors et des différents sprites. Et dites-vous que l'ensemble est en mouvement!

Ce gros bipode (à ne pas confondre avec un certain Spy) est issu directement du film "Le Retour du Jedi". Votre mission, comme d'habitude, consiste à le réduire en poussière!

AVIS — oui!

SPY

Niiico reste sous le charme, moi je reste sur les fesses. Si! si! sur le postérieur. Mais, regardez-moi cette qualité graphique, ces vaisseaux finement détaillés, ces couleurs subtilement dosées et ces scrollings différentiels qui donnent de la profondeur à l'ensemble. Mais Sub-Terrania ne se démarque pas seulement des autres "explose-moi-tout" par ses seuls atouts techniques (en passant: musique, présentation et bruitages sont irréprochables!). Non, ce qui en fait un jeu à part, c'est qu'il ne faut pas ici se contenter de tirer bêtement sur tout ce qui bouge, en évitant tel ou tel ennemi. Il faut réfléchir à l'incidence que pourra avoir un déflecteur sur tel rayon laser, savoir quel objet vous devez détruire pour ouvrir tel passage. Bref, tout ce qu'il faut: visuel, action, réflexion.

GADGETS À GOGO

En début de partie, votre vaisseau est fort démuni: il ne possède qu'une arme d'une puissance relativement faible. Mais, au cours de la partie, il est possible d'en trouver de nouvelles: des missiles à tête chercheuse, des lasers plus puissants... La possibilité de refaire le plein de super et le plein d'énergie pour votre bouclier vous est aussi offerte.

Voici ce à quoi ressemble une Extra-life, comprenez une vie supplémentaire. A ne pas négliger: il n'y a pas de Continue dans cette cartouche!

Une fois ce gadget emporté, votre vaisseau sera doté de plusieurs missiles à tête chercheuse. Mais ne les gaspillez pas, ils sont en nombre limité.

Ces trois lettres, "SUB", vous donnent l'autorisation de rentrer à votre base et ainsi d'être affecté à une nouvelle mission.

Et une recharge de fuel, une! Utilisez-les quand bon vous semble et, surtout, soyez économe en énergie. Elle est gratuite, certes, mais limitée en qualité!

Ces mineurs sont en danger, secourez-les! Ils sont éparpillés un peu partout dans chacun des mondes souterrains que vous visiterez. Un clin d'œil à Choplifter?

A ne pas confondre avec une réserve de fuel: sa forme est pratiquement identique mais sa couleur est différente. Ce gadget vous permet de gonfler votre bouclier au maximum.

Les abysses recèlent bien des secrets, qu'il vous sera important de percer, mais aussi beaucoup de dangers.

Ne vous fiez pas à la beauté de ces fleurs tropicales. Sous les tropiques, les araignées sont d'une agressivité proportionnelle à leur (très grande...) taille.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SHOOT'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: –

PRESENTATION 89%

Un peu courte mais de superbe qualité: placage de texture et images 3D du plus bel effet!

GRAPHISMES 91%

Si ceux de votre vaisseau est un peu sobre, ceux des décors sont on ne peut plus réussis.

ANIMATION 91%

Tout bouge avec une fluidité et une rapidité sans faille. Des scrolling différentiels déments.

MUSIQUE 89%

Elle rythme l'action comme il le faut, quand il le faut sans jamais nous froisser l'ouïe.

BRUITAGES 88%

Qualité et variété: on en a pour ses oreilles!

DUREE DE VIE 86%

Neuf niveaux et une difficulté qui va croissant: ce jeu vous retiendra longtemps.

JOUABILITE 85%

Le maniement du vaisseau demande un long temps d'adaptation. Passé ce délai, cela devient un vrai plaisir!

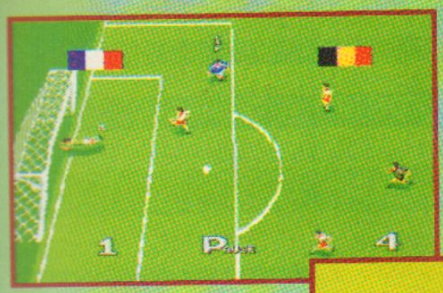
INTERET 90%

Sub-Terrania se classe parmi les meilleurs shoot'em up du moment! Ruez-vous dessus!

VIRTUA SOCCE

Mais où Hudson a-t-il été chercher ce titre? Virtuelle, bien sûr que cette simulation de football est virtuelle! Tous les jeux sont par définition virtuels. Et s'il s'en trouve qui s'étonnent de cette critique, qu'ils sachent ceci: la critique d'un jeu doit être complète, et son titre y passe aussi!

Après ce petit coup de gueule, concentrons-nous donc sur le jeu. 5 tournois différents, 24 équipes, 3 vues offertes, 3 types de terrain (dur, ferme et lourd, dont dépendra le rebond de la balle), 2 vitesses de déplacement des joueurs (normale ou rapide) et 10 choix de formation. Bref, un paquet de chiffres qui montre à quel point ce jeu est exhaustif (et, par là même, assez traditionnel). Vous pourrez diriger vos équipes favorites dans des tournois assez complets mais ne pourrez visionner leurs exploits au ralenti lors d'un match (il faut choisir: trois vues différentes ou le ralenti!). Il va sans dire qu'il est possible, pendant la partie, de changer de formation ou de faire intervenir un nouveau joueur en cas de défaillance sur le terrain. Prenez garde également à ne pas commettre trop de fautes, car les arbitres sont sans pitié et ont l'œil vif. Et n'oubliez pas que, dans un tournoi, les cartons jaunes sont de la plus haute importance: les joueurs exclus ne sont généralement plus d'une grande utilité pour marquer un but...



Les Belges sont en train de flanquer une rouste monumentale à notre équipe nationale. Décidément, la France na vraiment pas la frite...

Les coups francs directs ne sont pas ici très payants. Préférez le jeu collectif, c'est souvent le plus efficace.

Avec un peu d'entraînement, on peut arriver à tout... Même à arrêter les buts.

POUR VOIR L'ACTION AUTREMENT

Le fait de proposer trois angles de vue différents s'avère très intéressant. Grâce à ce choix, il est possible de bouleverser complètement son jeu en passant d'une vision en hauteur à une de profil. Mais, surtout, cela permet d'avoir à chaque fois l'impression de jouer à un jeu différent. Eh oui, au premier abord futiles, ces options deviennent sur le long terme indispensables et déterminantes pour la durée de vie. C'était bien pensé.

Cette vue ne met en œuvre aucun effet technique spectaculaire. Vous voyez vos personnages de haut, sans bénéficier d'une véritable profondeur de champ.

Celle-ci, en revanche, utilise le mode 7 de la Super Nintendo avec talent. La profondeur du champ de vision sera beaucoup plus importante, mais quelques ralentissements se feront sentir.

Cette vue de profil a le mérite d'être claire et lisible, mais vous procurera une impression étrange lorsque vous déplacerez vos joueurs. Allez comprendre...

AVIS — oui!

SPY

Avec Virtual Soccer, on reste dans le domaine du jeu de foot classique, avec ses innombrables options et ses tournois fort nombreux. Mais le plaisir de jeu est ici excellent. On peut assez facilement établir un jeu collectif sans pour autant perdre la balle à chaque instant. Il est également possible de constituer sa propre équipe, avec ses cracks, ses brebis galeuses (du genre de Niiigo!) et ses remplaçants. On peut également demander à huit autres personnes de composer leurs propres équipes, et ainsi organiser un tournoi pour le moins convivial (pensez à occuper les six joueurs qui ne joueront pas le temps de chaque confrontation de deux joueurs...). Et les qualités techniques abondent. Ce Virtual Soccer est une bonne transition en attendant des titres tels que Kick Off 3 ou encore FIFA International Soccer sur ce même support.

ALER

AVIS oui!

NIIICO

Enfin un bon jeu de football sur la Super Nintendo! Je commençais à en avoir marre de ces jeux qui mettent en scène des sprites minuscules et où le contrôle du ballon est très mauvais. Heureusement, est arrivé, tel Zorro sur son cheval noir, Virtual Soccer sur SNIN. Ce jeu propose en effet des sprites de bonne taille, animés de façon réaliste et fluide. De plus, trois vues du terrain sont proposées, de quoi satisfaire tout le monde! Vue de profil, du dessus et en mode 7 à la façon d'Eric Cantona Football. C'est une première dans un jeu de football, et c'est vraiment génial. Les options sont, elles aussi, nombreuses. Les programmeurs ayant le souci du détail, ils ont même pensé à faire intervenir les brancardiers sur le terrain quand un jouer est blessé. C'est amusant, et le réalisme est poussé encore plus! Virtual Soccer est le jeu de football du moment!

Eh bien, Marcel, qu'est-ce qu'on t'a fait? Il faut toujours que tu trouves un moyen de te faire remarquer.

DES OPTIONS TRADITIONNELLES MAIS EFFICACES

Les options dénombrées ici ont le mérite d'être claires et faciles d'accès. Vous pourrez à loisir changer les conditions météorologiques, la direction du vent, décider de créer quelques nouvelles équipes ou encore de choisir vos équipes parmi les vingt-quatre proposées.

Les véritables noms des joueurs n'ont pas été conservés, mais les traditionnels choix de formation répondent à l'appel.

L'option Practice (Entraînement) vous proposera trois types d'entraînement différents. Parmi ceux-ci, le tir de penaltys, qui reste un des moments forts du jeu.

Il vous faudra créer huit équipes différentes pour pouvoir profiter pleinement du tournoi mettant en scène les équipes "customisées". Un seul détail me chiffonne: on peut afficher le niveau maximal pour toutes les options...

Vous ne trouvez pas que le personnage a comme une ressemblance avec un certain Cantona? Quoi qu'il en soit, vous pourrez ici choisir votre équipe parmi vingt-quatre différentes.

ÉDITEUR: HUDSON
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE FOOTBALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 60%
Notice claire et options bien présentées, mais démo et écran-titre insipides.

GRAPHISMES 79%
Les personnages sont détaillés et le rendu du terrain de bonne qualité.

ANIMATION 85%
Les trois vues du terrain et le choix de la vitesse de jeu sont appréciables et... indispensables.

MUSIQUE 73%
Peu présente, mais assez entraînante.

BRUITAGES 68%
La foule hurle son contentement au moment des buts, exprime son désapointement lors de tirs loupés, et l'arbitre siffle. C'est tout.

DUREE DE VIE 80%
La simulation est de qualité et assez facile d'accès. L'amateur pourra y jouer longtemps.

JOUABILITE 77%
Quelques incohérences dans les mouvements du joueur qui a le ballon.

INTERET 82%
Techniquement correct et assez intéressant, ce Virtual Soccer pourra faire patienter jusqu'à FIFA International Soccer ou Kick Off 3 sur ce même support.

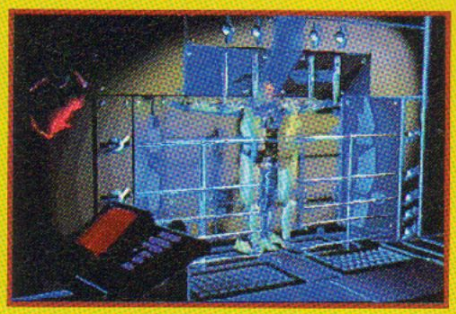
3DO REVIEW

SUPER WING COMMANDER

Origin entre par la grande porte dans la dimension 3DO avec Super Wing Commander. Si des éditeurs aussi prestigieux continuent d'adapter pour la 3DO leurs plus grands hits, l'avenir de cette machine s'annonce radieux!

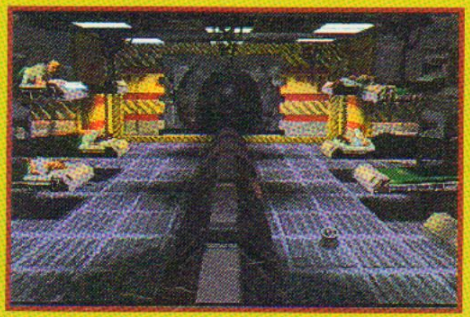
"Bienvenue à la Confédération, jeune pilote! Tu verras, sur le croiseur spatial Tiger's Claw, les 'bleus' comme toi sont traités comme des rois. Dès ta première mission, tu auras l'occasion de caresser à rebrousse-poil les Kilrathis, nos ennemis héréditaires. Ces chats extraterrestres sont redoutables au combat mais, si on en croit tes résultats à l'Académie, leurs vaisseaux vont exploser comme des boîtes de Ronron arôme TNT. Ça tombe bien, le commandant aime les résultats excellents mais attention: il déteste les têtes brûlées. Alors, arrange-toi pour mener à bien tes missions sans trop de bobos et prends soin de tes partenaires. Si tu es sage, tu auras peut-être même le droit de piloter des engins plus puissants avec missiles à tête chercheuse, canons Mass Driver et tourelles laser latérales. Ça te fait rêver? Redescends sur terre, p'tit gars, car plus t'es armé et plus les missions sont difficiles. Mais je vois que ça ne te fait pas peur. Bien, bien! C'est facile de se pavaner au bar devant les copains et de faire des cartons sur le simulateur. Mais là-haut, dans l'espace, il n' y aura personne pour t'entendre hurler et, si tu es assez sot pour foncer à Mach 2 dans un champ d'astéroïdes ou de mines, on ne te reverra plus qu'à la cérémonie funéraire. C'est la guerre, petit. Il paraît même que les Kilrathis, les 'boules de poil' comme on les appelle, ont inventé de nouvelles armes secrètes. Des appareils invisibles. Ouais, mon gars, tu clignes des yeux et paf! voilà trois matous qui déboulent. Enfin, ce n'est qu'une rumeur distillée entre deux verres d'alcool par Maniac, le pilote n° 1 du Tiger's Claw. Mais, de toute façon, je vois que ça ne te fait toujours pas peur...

ORIGIN OU LE SENS DE LA DÉMESURE

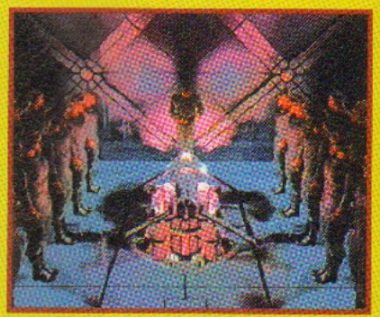


Admirez cette image et dites-vous que, en plus, ça bouge! C'est magnifique, on en prend plein les mirettes. Cette scène est tirée de la séquence de décollage.

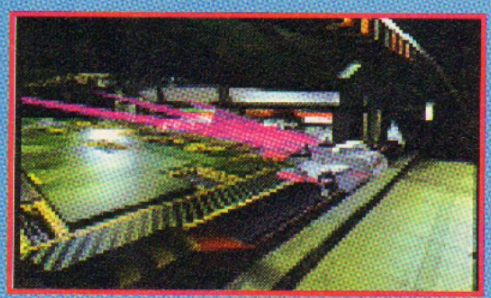
Il n'y a pas à dire, Origin sait mettre les petits plats dans les grands. Au lieu de faire un simple shoot'em up bête et méchant, les scénaristes ont trouvé une trame béton qui donne une cohérence au jeu et conditionne l'évolution des missions. De plus, tout dans les écrans de présentation et les séquences cinématiques est fait pour que le joueur ait l'impression de participer à un film. Une telle mise en scène, c'est tout bonnement incroyable.



Voilà un exemple d'écran d'options: chaque couche représente une sauvegarde et il suffit de bouger le pavé directionnel pour réveiller un dormeur ou ouvrir une porte. Génial, non?



La séquence de la cérémonie funéraire est superbe et, en plus, ça n'arrête pas de causer (dans la langue de Shakespeare, malheureusement!).



Parfois, votre mission consiste à ramener des vaisseaux cargo à bon port. Mieux vaut adopter une méthode défensive en de telles occasions.

Plus loin dans le jeu, vous pourrez piloter des vaisseaux plus puissants. Malheureusement, les ennemis aussi sont devenus coriaces.

KILRATHIS: LES CHATS MACHINES

Pour une fois, les aliens ne sont pas baveux, pleins de tentacules et purulents. Les Kilrathis sont des félins évolués au poil soyeux qui, au lieu de faire "mrrrr-mrr", vous injurient par messages radio. On en rigolerait presque, si ces bestioles n'étaient pas aussi des virtuoses de la navigation spatiale. Alors, durant vos missions, n'oubliez pas le proverbe: "Chat échaudé craint les missiles."

Il n'y a presque rien à craindre de ces vaisseaux. Leur blindage est léger et leur armement presque inoffensif. Evidemment, à un contre dix, c'est différent!

DRALTHI
Class: Med Fighter
Length: 28 meters
Mass: 14 tonnes
Max Vel: 400 kps

WEAPONS:
Laser Cannon
Porcupine Mines
HS Missiles

ARMOR:
Front: 4.5 cm
Rear: 3.5 cm
Left: 3 cm
Right: 3 cm
Fore Shield 5 cm
Aft Shield 5 cm

GRATHA
Class: Heavy Fig
Length: 30 meters
Mass: 18 tonnes
Max Vel: 320 kps

WEAPONS:
Laser Cannon
Mass Driver Cann
IR Missiles
HS Missiles
Porcupine Mines

ARMOR:
Front: 15 cm
Rear: 14 cm
Left: 10 cm
Right: 10 cm
Fore Shield: 11 cm
Aft Shield: 10 cm

Le Dralthi compense son faible blindage par une grande mobilité. La bonne tactique consiste à viser leurs ailes.

KRANT
Class: Med Fighter
Length: 32 meters
Mass: 16.6 tonnes
Max Vel: 360 kps

WEAPONS:
Laser Cannon
FF Missiles
HS Missiles

ARMOR:
Front: 9 cm
Rear: 10 cm
Left: 8 cm
Right: 8 cm
Fore Shield: 8 cm
Aft Shield: 8cm

Le blindage des Krants est beaucoup plus conséquent que celui des Dralthis. Prenez garde à ses missiles FF (Friend or Foe, qui se dirigent sur le premier venu).

Quand on rencontre un Gratha, ça se gâte. Ce vaisseau fait partie des gros chasseurs: gros blindage, gros armement. En un mot: gros!

SALTHI
Class: Light Fight
Length: 24 meters
Mass: 12 tonnes
Max Vel: 480 kps

WEAPONS:
Laser Cannon
DF Missiles

ARMOR:
Front: 5 cm
Rear: 2 cm
Left: 15 cm
Right: 15 cm
Fore Shield: 3.5 cm
Aft Shield: 3.5 cm

Attention au choc frontal! Pas la peine de jouer les James Dean, ce chasseur Krant est doté d'une armure plus solide que la vôtre.

Dans les champs d'astéroïdes, la prudence est de mise. Leur trajectoire est imprévisible et bien souvent trop approximative en ce qui concerne les tests de collision.

AVIS oui!

MARC

Super Wing Commander ne fait pas l'unanimité à la rédaction. Si nous sommes tous d'accord pour dire que les séquences cinématiques sont démentes (la femme de ménage nettoie encore la bave sur la moquette), beaucoup disent que le jeu en lui-même est franchement moyen. Halte-là, je m'insurge et, à ceux qui s'imaginent que je me suis laissé emporter par la passion, je ne dirai qu'une chose: essayez, vous aussi serez subjugué par l'ambiance de ce jeu. Il est construit à la manière d'un film, avec un scénario linéaire et de nombreuses animations. L'ambiance sonore est géniale et, s'il est vrai que les combats ne sont pas à la hauteur du reste, ils restent très cool à mon goût. Jamais un shoot'em up n'avait disposé d'une aussi belle présentation. Alors, vous admettrez que j'avais toutes les raisons de craquer!

3DO REVIEW

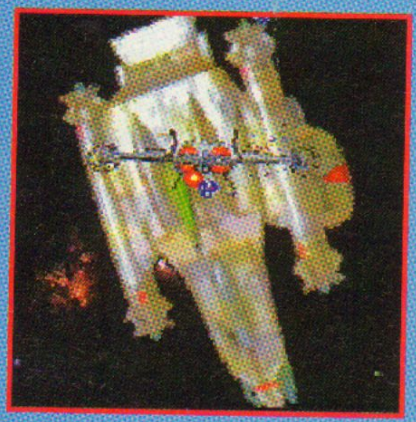
BOIRE OU CONDUIRE?

Bien que ce ne soit pas très pédagogique, vous passez invariablement au bar avant une mission. C'est donc l'occasion rêvée d'ajouter quelques grammes d'alcool dans le sang de vos compagnons de rencontre, et donc de glaner de précieux renseignements. Déliez les langues avec deux ou trois verres pour apprendre de la bouche même des vétérans les tactiques préférées des Kilrathis.

Le bar est un havre de paix où vous pourrez tranquillement cultiver votre cirrhose, jouer au simulateur et jeter un coup d'œil au tableau de score.

Paladin est l'un des meilleurs pilotes. Ecoutez bien ses conseils, ils pourraient bien vous sauver la vie dans peu de temps.

Tous les boutons sont utilisés pour accéder aux nombreuses options: carte de mission, dialogues radio, éjection, sélection d'armes...



Le mode de vue externe est impressionnant, mais peu pratique (à part dans les champs d'astéroïdes et de mines).

AVIS *oui, mais...*

SPY

Allons, cher Marc, modérez quelque peu vos ardeurs. Ne voyez-vous pas à quel point votre expérience sur PC trouble votre jugement? Certes, les séquences cinématiques sont superbes, mais après les avoir visionnées vingt fois, on n'hésite pas à les zapper, n'est-il pas vrai? De plus, ne pensez-vous pas que le joystick était infiniment mieux adapté à ce type de jeu? Car le pad de la 3DO est, si j'ose dire, un peu mou. Au-delà de ces commentaires, je dois admettre que ce Super Wing Commander reste un jeu de tir comme il en existe peu. Le scénario est fort bien pensé, la musique de qualité, l'action trépidante à souhait, et l'ambiance exceptionnelle. Maintenant, ne me demandez pas de choisir entre Total Ecplipse et celui-ci car, objectivement, les deux se valent...

EDITEUR: ORIGIN
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: SAUVEGARDES

PRESENTATION 98%

Incroyable! La présentation est si soignée qu'elle donne l'impression d'un film interactif.

GRAPHISMES 90%

Les séquences cinématiques sont magnifiques, mais les sprites auraient-ils pu être plus fins.

ANIMATION 90%

Mis à part quelques ralentissements dans les scènes cinématiques, l'animation est impeccable.

MUSIQUE 90%

Les mélodies sont grandioses et varient en fonction de l'action. Excellente ambiance sonore.

BRUITAGES 85%

Le bruit du laser est bidon, mais les nombreuses voix digitalisées ont de la classe.

DUREE DE VIE 88%

Le scénario propose des missions variées qui vont de la simple balade à l'attaque suicide. De grands moments en perspective.

JOUABILITE 80%

Le joypad se révèle peu pratique pour le choix des options. De plus, le vaisseau ne change pas de direction assez rapidement.

INTERET 87%

Une fois qu'on y a goûté, difficile d'en décrocher. Du grand spectacle en 3DO.

SUPER G2AL!

L'été approche et, avec le soleil, c'est aussi la Coupe du monde de football 94 qui pointe à l'horizon. Attendez-vous donc à voir déferler sur les consoles une ribambelle de jeux de foot comme Super Goal 2 sur Super NES. Rien de neuf, pas terribles, en un mot: mercantiles. Jaleco sait flairer les bonnes affaires. A l'approche du Mondial 94, qui se déroulera aux Etats-Unis, les aficionados du ballon rond ne savent plus où donner de la tête. Alors, autant les calmer avec un bon jeu de foot. Les commerciaux japonais devaient penser que, dans l'excitation du moment, la partie serait gagnée d'avance. Voici donc Super Goal 2, une simulation de soccer (mettons-nous à l'heure américaine!) pour un ou deux joueurs qui profite du mode 7 de la Super Nintendo. Classique, me direz-vous, et néanmoins efficace. Toutes les options nécessaires à une simulation digne de ce nom sont proposées: vingt-quatre équipes, définies par des caractéristiques non modifiables (attaque, défense, vitesse et valeur du goal), quinze formations de jeu, quatre stades, et le vice a même été poussé jusqu'à laisser le choix entre six couleurs de ballon. Autant dire qu'il y en a pour tous les goûts. Sur le terrain, le jeu reste d'un classicisme à toute épreuve. Tirs à ras de terre, passes, têtes, balles en hauteur, bicyclettes (vas-y, Poupou!), les joueurs disposent de la panoplie complète du footballeur accompli. Pour ceux qui aiment jouer dans les règles de l'art, un tableau d'options permet de définir soi-même les paramètres du jeu. Prolongations, passe en arrière, hors-jeu, fautes, contrôle automatique du goal, à vous de gérer à votre convenance tous ces aspects du jeu. En fait, il est presque inutile de vous présenter Super Goal 2 tant il ressemble à ses concurrents. Même représentation graphique, mêmes options, même style de jeu... Apparemment, les éditeurs ont beaucoup de mal à innover dans ce genre.

Ces quinze formations conditionnent la position de vos joueurs sur le terrain. En tant qu'entraîneur, la tâche vous incombe de déterminer la stratégie suivie: jeu offensif, défensif ou mixte.

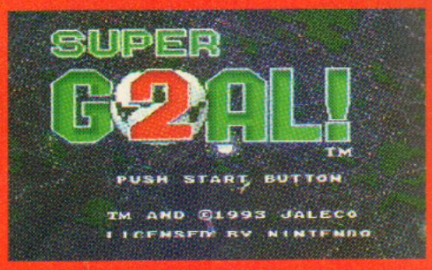
ILS SONT FOUS, CES JAPONAIS...

Parmi les quatre terrains proposés, celui de Tokyo est particulièrement déroutant. Passionnés depuis peu par le ballon rond, nos amis les Japonais semblent avoir adapté le sport à leur goût. Non, messieurs, il n'est pas orthodoxe de disputer un match sur un terrain de terre battue!

En jouant avec les forces et les faiblesses de chaque équipe, vous pouvez équilibrer et doser la difficulté du jeu.

A chaque balle en hauteur, on a droit à un beau petit zoom. Malheureusement, la perspective de la trajectoire du ballon est complètement écrasée.

En cas d'égalité après les prolongations, la traditionnelle séquence des penaltys départagera les deux équipes.



JALECO/IMPORT
PRIX: E
2 JOUEURS/FOOTBALL

PRESENTATION 75%
Les écrans de sélection sont attrayants. Classique rotation de sprites en intro.

GRAPHISMES 70%
Les graphismes sont faibles, compte tenu des capacités de la machine. Des sprites un peu petits.

ANIMATION 85%
Le mode 7 et les zooms sont présents, mais la perspective des tirs en hauteur est douteuse.

MUSIQUE 60%
Toujours les mêmes sonorités quel que soit le jeu, cela devient lassant.

BRUITAGES 70%
La foule rugit en chœur, la balle fait boum. Pour tout dire, les bruitages ne brillent pas par leur originalité.

DUREE DE VIE 65%
Malgré le mode Super Cup, je me suis vite lassé en mode 1 joueur.

JOUABILITE 75%
La jouabilité n'a rien d'exceptionnel, bien que tous les boutons soient utilisés.

INTERET 70%
Sympa, mais il y a déjà bien mieux dans le même genre. Seuls les inconditionnels pourront apprécier.

AVIS non!

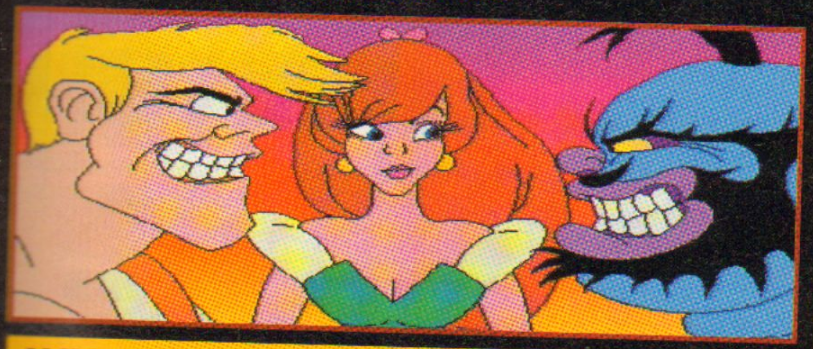
MARC

Faut pas nous prendre pour des demeurés, non plus! Super Goal 2 n'a rien de super, et il n'innove en rien, vraiment rien du tout. Je lui préfère même le premier jeu de foot sorti sur Super Nintendo (Super Formation Soccer). Et je pèse mes mots. En manque total d'inspiration, Jaleco tente insidieusement de profiter de l'impact médiatique de la Coupe du monde 94 pour nous refiler un jeu médiocre et sans originalité. Si vous n'avez aucun jeu de foot, achetez plutôt Eric Cantona Football ou, mieux, attendez la sortie de FIFA International Soccer.

SPACE

Annoncé dans le Consoles+ du mois de (...), Space Ace est enfin disponible. Après de longs mois d'attente, vous allez enfin pouvoir vous lancer dans l'aventure la plus palpitante du moment. Si vous avez une bonne mémoire, vous vous souviendrez certainement du tout premier jeu sur CD sorti dans les salles d'arcade, Dragon's Lair. Parfait, eh bien sachez que Space Ace est du même cru, c'est-à-dire que les graphismes ont été poussés à fond les manettes pour nous en mettre plein la vue. L'impression rendue est fantastique: des dégradés de couleur à n'en plus finir, un souci du détail omniprésent... De plus, le mode 7 de la Super Nintendo est lui aussi sollicité: rotations et zooms sont au rendez-vous. Le scénario de ce jeu est des plus classiques: vous incarnez un jeune et beau garçon, Dexter, et devez secourir une belle et adorable demoiselle, Kimberly, qui a été kidnappée par un affreux, que dis-je, un ignoble monstre, Borf. Cet infâme gredin a en outre décidé de détruire la Terre à l'aide d'un rayon laser surpuissant. Votre mission est donc double: porter secours à votre amie, et mettre le plan de Borf en échec. Ce jeu dispose de plusieurs types de niveau. Parmi les vingt-cinq proposés (!), vous jonglerez ainsi entre des scènes de shoot'em up et d'autres qui feront appel à vos réflexes ou à votre mémoire. Maintenant que vous avez un aperçu de Space Ace, sachez, jeune guerrier de l'espace, que l'avenir de la Terre et de votre bien-aimée est entre vos mains.

Ces sortes de kangourous de l'espace sont vraiment dangereux! Ne restez pas sur leur trajectoire, leurs griffes sont terrifiantes!



AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Moi qui attendais ce jeu depuis plusieurs mois maintenant, je dois dire que j'ai été quelque peu déçu. Si la beauté graphique du jeu n'est pas en cause, la maniabilité est, elle, loin d'être parfaite! Le jeu devient parfois, dans certains niveaux, vraiment irritant. Il faut vraiment se forcer à apprendre par coeur tous les déplacements des ennemis sur l'écran, afin de pouvoir les éviter. Vous en conviendrez, ce n'est pas le meilleur moyen de se faire plaisir! Quoi qu'il en soit, Space Ace vous fera passer de bons moments devant votre téléviseur, car avec vingt-cinq tableaux plus difficiles et variés les uns que les autres, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Sachez une chose: il faut apprendre à maîtriser ses nerfs avant de se lancer dans Space Ace!

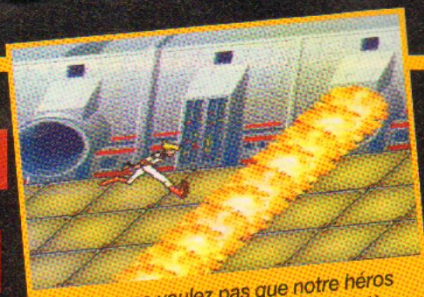
Cela commence très fort, ou très mal, pour vous: Le premier adversaire que vous apercevez est Borf en personne! Évitez ses puissants lasers pour éviter qu'ils ne vous réduisent en poussière.

Dexter, tel un fauve, s'élance au-dessus de gouffres sans fin! Il est poursuivi par de terribles robots armés, eux aussi, d'armes laser. Restez le plus possible à gauche de l'écran.

Dexter, après avoir échappé aux trois "robots laser", se trouve face à face avec un "robot assommeur". Surtout, ne restez pas sous ses massues!

Ahhh... voici enfin le but ultime de ce niveau: votre vaisseau spatial. Vous n'êtes plus qu'à deux bonds du bonheur, alors ce n'est pas le moment de faire un faux pas.

ACE



Si vous ne voulez pas que notre héros ressemble à un poulet rôti de première qualité, évitez les flammes. Chaud devant!

LE PREMIER NIVEAU

Le premier niveau de Space Ace, Mountain Side, est relativement facile à terminer. Il nous permet de nous familiariser avec les commandes du joypad. Ainsi, vous apprendrez à éviter des rayons laser et des monstres plutôt assommants. Il vous faudra de plus franchir d'un bond de profondes crevasses, assurez vos appuis!

SPACE ACE COTÉ SHOOT'EM UP

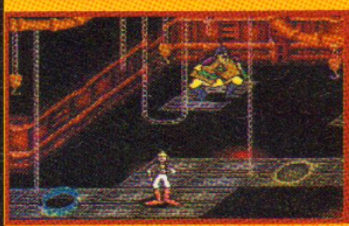
Une des grandes originalités de Space Ace est certainement l'alternance de séquences shoot'em up, de labyrinthes et de plates-formes. Morceaux choisis côté baston.

Fighter Chase Escape. Ces vaisseaux sont impressionnants, mais pas difficiles à détruire. Quelques coups de laser suffiront.

Space Maze. Vous voici maintenant coincé dans un véritable labyrinthe. Détruisez les billes vertes et essayez de trouver la sortie de ce dédale!

SPACE ACE COTÉ PLATES-FORMES

Après les shoot'em up, voici maintenant des tableaux qui mélangent plates-formes et action: évitez les pièges et les monstres, cela suffira!



Sortirez-vous vivant de ce niveau? Le Space Station Alpha vous plonge dans les entrailles d'une base spatiale. Ambiance glauque...

Industrial Ruin. Il vous faut éviter ces grosses massues. Un petit truc: temporisez, ne vous précipitez pas... En bref, restez zen.

AVIS *oui, mais...*

SPY

Vous en avez marre de devoir apprendre par cœur les dates de la seconde gué-guerre pour la compo d'histoire qui ne saurait tarder? Alors, laissez tomber Space Ace. J'admets que cela est souvent le cas dans les jeux vidéo. Il faut apprendre les déplacements des ennemis, se souvenir des passages. Mais ici, les limites de l'extrême sont franchement dépassées. En plus, quoi de plus stupide que de mourrir au premier contact avec un ennemi? Rien, à part les blagues de Niiico, peut-être... Les inconditionnels me diront, et ils n'auront pas tort, que la durée de vie n'en sera que meilleure. A ceux-là, je rétorquerai que la durée de vie est gravement compromise par le fait que l'on se lasse facilement. Dommage, le jeu est varié...

ÉDITEUR: EMPIRE
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION/SHOOT' EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PLUTOT MOYEN
DIFFICULTÉ: ASSEZ DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: -

PRESENTATION	**81%**
L'écran-titre et la présentation du jeu utilisent tous deux le mode 7 de la console. Pas mal!	
GRAPHISMES	**89%**
Des dégradés à n'en plus finir. Le soin apporté aux graphismes est incontestable!	
ANIMATION	**75%**
Les mouvements de notre héros sont mal décomposés. C'est quelque peu saccadé!	
MUSIQUE	**88%**
Elles sont variées et plutôt bien réalisées.	
BRUITAGES	**80%**
Ils sont peu nombreux mais, dans l'ensemble, assez réussis.	
DUREE DE VIE	**83%**
Les différents niveaux vous retiendront longtemps devant votre télévision... si vous avez des nerfs d'acier!	
JOUABILITE	**77%**
Le personnage principal ne répond pas toujours parfaitement bien à nos exigences.	
INTERET	**79%**
Space Ace est varié en ce qu'il alterne plusieurs types de jeu mais les actions sont un peu répétitives.	

MARKO'S MA

Nous avions eu droit à Mario pour Nintendo, à Sonic pour Sega, à Rocket Knight pour Capcom... Nous avons dorénavant Marko pour Domark. La saga des mascottes n'est d'ailleurs pas près de s'arrêter en si bon chemin...

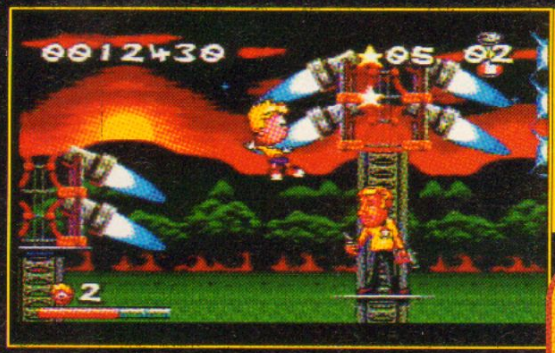
Marko est un jeune footballeur avide de sensations fortes. Blond comme le blé, écologiste averti, il entretient une haine viscérale à l'encontre du peu scrupuleux docteur Brown. Ce dernier a déversé dans les égouts de North Sterlington une substance néfaste qui a la propriété de changer tous ceux qui la touchent en d'affreux monstres mutants... (Brrr!) Mais, me direz-vous, que peut ce blond éphèbe contre un machiavélique pollueur du dimanche? Il est vrai que, à part jouer au foot, il ne sait pas faire grand-chose. Certes, mais alors que Marko surprenait le docteur Brown en flagrant délit, son ballon est entré en contact avec le fluide maudit et est devenu magique. Notre héros peut désormais ramener à lui la balle quand il le sent, et exécuter quelques coups d'exception, fort utiles pour débarrasser le chemin infesté de mutants. De plus, quelques objets et personnages aideront Marko dans sa progression. Au hasard des tableaux, il pourra récupérer un pistolet laser, des cœurs qui lui redonnent de l'énergie – cœurs dont il a d'ailleurs trop souvent besoin à mon goût – et rencontrer des personnages qui prendront soin de sauvegarder sa position.
Il s'agit donc d'un jeu de plates-formes, somme toute traditionnel, mais qui plaira sans doute aux amateurs de ces deux sports: le football et la lutte contre la pollution.

AVIS

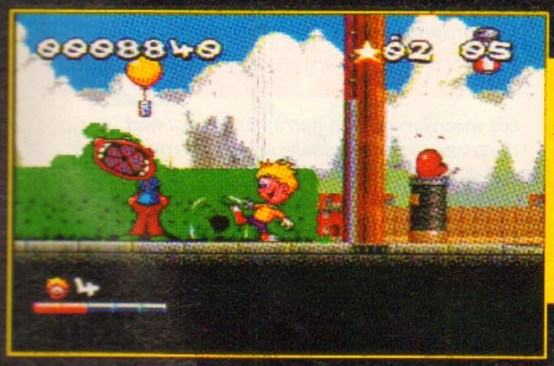
oui, mais...

SPY

Prenez les ingrédients les plus basiques d'un jeu de plates-formes (gros-méchant-pas-beau, boss, ennemis divers et nombreux, bonus épars, et tutti quanti...). Ajoutez un personnage jeune et blond (l'identification au héros se fera d'autant plus facilement), amateur de football (et là, je ne vous raconte pas où en est l'identification...). Mélangez le tout avec une sauce Domark du meilleur goût, et vous obtiendrez Marko. Est-ce un reproche? Pas du tout, c'est une constatation. Marko est un soft très sympa, mais très classique. Bon d'accord, le coup du ballon, c'est original (on ne le retrouve guère que dans l'Ecole des champions). Mais, quand on attend trois secondes avant que ledit ballon ne revienne, tandis qu'une foultitude d'ennemis avides de chair fraîche se bouscule à quelques centimètres de là, on regrette que les scénaristes ne nous aient pas mis un fusil à canon scié entre les mains. De plus, les déplacements sont véritablement lents et la maniabilité pose souvent problème. Outre ces reproches, on a quand même envie d'y revenir, ne serait-ce que pour le challenge, assez élevé, et pour la bonne bouille du personnage...



Tout droit tiré de Star Trek, ce personnage a la fâcheuse habitude de transporter un nombre non négligeable de canettes. D'ailleurs, plus vous ramassez de canettes, et plus les bonus seront importants. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Ce personnage s'apprête à attraper votre balle au moment où elle passe à proximité de sa bouche... N'ayez crainte, un autre ballon est en train d'apparaître.

CE SERA VOUS...

Marko bénéficie d'un nombre de mouvements assez conséquent. Toutefois, à vouloir trop peaufiner l'animation d'un personnage, on perd souvent en maniabilité. Cela s'explique par le fait que le personnage passe plus de temps à accomplir toutes les étapes de son mouvement, plus nombreuses. La réponse est alors plus lente... Capito?

Le coup de pied en course.

Le jongle.

La tête (il va nous en faire beaucoup comme ça?).

Le retourné acrobatique.

IC FOOTBALL

... OU EUX!

Malgré leur allure plutôt gentillette, ces quelques spécimens récoltés au hasard des rencontres sont les plus terribles individus que le jeu porte en son sein... Ils n'hésiteront pas à user de toutes les ignominies (jets de briques, de haches ou de flammes...) pour vous empêcher d'avancer. Il ne vous reste donc plus qu'à bien astiquer votre ba-balle, car il faudra shooter deux fois dessus pour les éradiquer. Les présentations sont faites. Ensuite, on tue... (Et on nous dit que les jeux vidéo sont violents... mais où vont-ils chercher tout ça?)

Certains niveaux vous obligeront à dénicher puis détruire tous les barils de Slime. Normal, ils sont autant de déchets qui peuvent contaminer les populations. Il est écolo, le Marko...

Vous comprenez à présent pourquoi je trouvais que le ballon ne revenait pas assez vite... Je n'ai pas changé d'avis.

Seule rencontre digne de confiance, cette touriste: en vous tirant le portrait, elle vous permet de sauvegarder votre position.

Bobby en pleine ronde.

Chauffard!

Slime.

Mister Lance-flammes.

Mister Bumperman.

Bonne bouille, mauvaises vibrations.

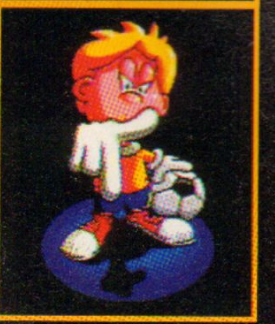
Pervers pépère.

Le promontoire.

Le "ballon-de-la-mort-qui-tue".

Sans commentaire.

La tête plongée.



IL ÉTAIT UNE FOIS...

Une étrange usine de jouets... Un non moins étrange docteur... Une encore non moins étrange équipe de recherche... S'adonnant à de bien étranges expériences... Produisant une bien étrange substance... Qui transforme tous ceux qui la touchent en d'étranges monstres gluants... Mais un enfant découvrit un jour l'étrange pot-aux-roses... Et son ballon devint étrangement magique... Seront-ils assez de deux pour élucider cette étrange affaire?

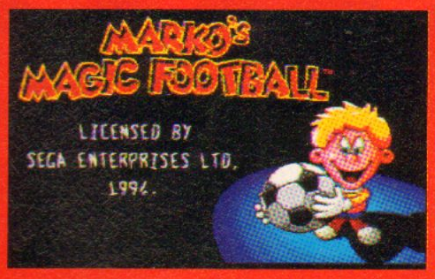
Petit moment de détente après un passage plutôt explosif à côté des tireurs. N'allez pas vous imaginer que ce clown est un ami, c'est tout le contraire...

Comme le montre cette photo, Marko n'a pas que sa balle pour se défendre. Toutefois, ce revolver ne peut s'utiliser que pour un laps de temps assez bref.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Marko's Magic Football est à la Megadrive ce que L'Ecole des champions est à la Super Nintendo. Ainsi, pas de jaloux, il y en a pour tous les goûts! Ce nouveau jeu de Domark est plutôt bien réalisé: les graphismes sont très travaillés, des scrollings différentiels sur plusieurs plans donnent une impression de profondeur vraiment réussie. Les différents sprites que l'on rencontre sont correctement animés et riches en couleurs. Les niveaux sont nombreux et de plus en plus longs. Mais alors, que demande le peuple? Une meilleure jouabilité! C'est vraiment la grande lacune de ce jeu. Le personnage souffre d'une telle lenteur qu'il donne l'impression de faire du sur-place! A la longue, cela devient extrêmement agaçant. J'ai frôlé la crise de nerfs! C'est dommage, car le "OUI" échappe de peu à Marko's Magic Football!



ÉDITEUR: DOMARK
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 78%

La présentation de l'histoire se fait simplement, et la démo vous montre quelques-uns de vos coups.

GRAPHISMES 80%

Si les personnages sont bien réalisés, les décors sont en revanche très vides.

ANIMATION 73%

Les mouvements sont bien décomposés mais, quand Marko ne court pas, le jeu est lent.

MUSIQUE 83%

Quinze thèmes sont proposés et l'ensemble est de bonne qualité.

BRUITAGES 88%

Nombreux, variés, bien appropriés aux situations.

DUREE DE VIE 85%

Les mots de passe sont bien disséminés, mais le jeu est quand même un peu difficile.

JOUABILITE 60%

Le ballon met trop de temps à revenir et les déplacements du personnage sont assez lents.

INTERET 86%

Un jeu de plates-formes classique et bien réalisé, qui souffre toutefois d'une maniabilité défaillante.

SUPER FAMICOM REVIEW

Sailor Moon R

Le dessin animé Sailor Moon R a connu un énorme succès au Japon. Il est à présent diffusé en France. Bandai a repris les principaux éléments de cette série pour nous concocter un beat-them-up à la façon de Bastard, Dragon Ball Z où même Ultraman, qui marche du tonnerre au Japon. Un titre comme Sailor Moon ne pouvait que bien se vendre...

Eh bien, je dois dire qu'ils n'ont pas eu tort, les bougres.
Avec Sailor Moon, Bandai nous gratifie d'un jeu de baston assez sympa, dans la lignée de Final Fight. Il y en a tellement peu sur cette console que cela fera bien des heureux. De plus, le jeu fait preuve d'une certaine originalité, puisqu'il met en scène des personnages exclusivement féminins. Il vous est possible de jouer à deux simultanément. La cartouche vous propose de choisir votre personnage parmi cinq combattantes. Celles-ci possèdent évidemment des coups spéciaux différents, mais également des prises plus destructrices encore, dont elles ne pourront malheureusement guère abuser, leur nombre étant limité. Vous voilà initié au principe de Sailor Moon, vous pouvez à présent partir à l'aventure et vous friter allègrement la tronche.

Paris sera toujours Paris. Ici, notre blonde héroïne combat le premier boss de fin de niveau. Et hop! une petite projection en arrière devrait lui faire montrer de quel bois elle se chauffe!

Où ont-ils été chercher de pareils décors? Pour voir des champignons comme ceux-ci, ils ont dû venir brouter la moquette de la rédac' pendant la nuit!

Le programme vous propose d'incarner une de ces cinq charmantes personnes, niponnes en diable.

Voici le premier boss que vous aurez à combattre. Plutôt bel homme, non?

BANDAI/IMPORT
PRIX: F
2 JOUEURS/BEAT-THEM-ALL

PRESENTATION	87%

Tout est en jap, mais on a droit à une intro sympa et à des séquences intermédiaires très "mangas".

GRAPHISMES	80%

Aucun reproche à formuler. Ce n'est pas une œuvre d'art, mais c'est beau et travaillé.

ANIMATION	88%

Ça ne ralentit jamais. Les animations des sprites sont assez nombreuses.

MUSIQUE	77%

La musique du jeu est fidèle à celle du dessin animé du même nom.

BRUITAGES	80%

Voix digitalisées et des bruitages très nombreux.

DUREE DE VIE	60%

À deux, le jeu est beaucoup plus amusant. Il reste malheureusement un peu trop facile.

JOUABILITE	78%

Cela répond bien, mais il faut de l'entraînement pour réaliser les coups spéciaux.

INTERET	**84%**

Un bon petit beat-them-all à scrolling horizontal pour SFC.

AVIS — oui!

Sailor Moon R est un beat-them-up à scrolling horizontal. Il est clair que cette console en avait besoin. Car, depuis les Final fight, il n'y avait rien eu d'exceptionnel dans le genre. Graphiquement, on retrouve l'univers du dessin animé. De la plus minable séquence intermédiaire au jeu lui-même, tout y est. Les Sailor Moon sont bien dessinés, bien animés. Et musicalement aussi, les thèmes vous plongeront dans l'ambiance de la série. En somme, ce soft est un bon beat-them-all, malheureusement un petit peu trop facile. Il aura néanmoins tout pour vous plaire, surtout si vous aimez le dessin animé. Pour ceux que Sailor Moon laisse indifférents, sachez que Capcom sort un jeu dans le style médiéval: King of Dragons, et que Sony nous proposera ensuite, toujours dans un style médiéval, Legend. Moi, j'attends!

SAM

Voici une partie du premier niveau.

GAME GEAR REVIEW

CAESARS PALACE

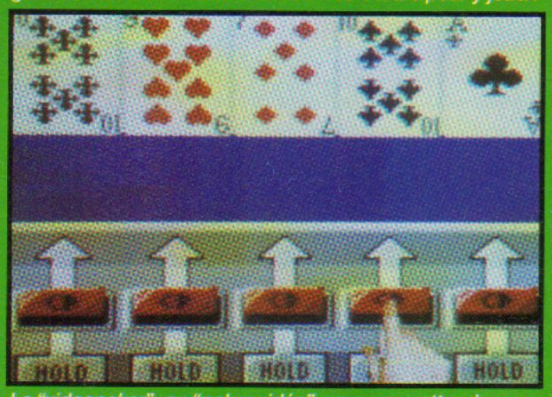
Las Vegas. Vous voici aux portes de l'un des plus prestigieux casinos de la ville, le Caesars Palace. Vous arrivez avec 5 000 dollars en poche... Mais que vous restera-t-il à votre départ?

C'est une lutte sans merci contre les croupiers et autres bandits manchots, un combat sans pitié où le dollar est roi, et où la chance est reine. D'ailleurs, si vous n'êtes pas amateur de jeux d'argent, tournez tout de suite la page, ce qui va suivre ne vous intéressera pas. Kraps, videopoker, machine à sous (5, 25, 100 ou 500 dollars), roulette, black-jack, courses... tout y est. Les développeurs ont même eu la bonne idée de vous obliger à déambuler dans le casino à la recherche de votre machine favorite, histoire de restituer un peu de l'ambiance des casinos, stressante à souhait. Ce principe nous change des habituels tableaux où il suffisait de sélectionner le jeu désiré. Ici, vous pourrez même trouver des tables réservées aux gros joueurs, où la mise minimale sera de... 500 dollars! Mais il vous faudra, pour y parvenir, avoir déjà amassé des sommes rondelettes car les 5 000 dollars du départ ne vous suffiront pas. C'est que ces gens-là n'ont pas les mêmes valeurs!

Aurez-vous la force de tenir jusqu'à la prochaine machine à sous?

Admirez la petite image digitalisée au milieu de l'écran. Bon, d'accord, on n'atteint pas les sommets de l'extase mais c'est déjà bien d'y avoir pensé.

Sur ces machines, vous pourrez récupérer des tickets à gratter. Mais il vous faudra investir 100 dollars pour y jouer.



Le "videopoker", ou "poker vidéo", vous permettra de vous adonner aux plaisirs des cartes sans tricheurs à vos côtés.

Le black-jack est l'un des jeux les plus faciles. Il vous suffit d'accumuler 21 points avec les cartes. Vous y arriverez...

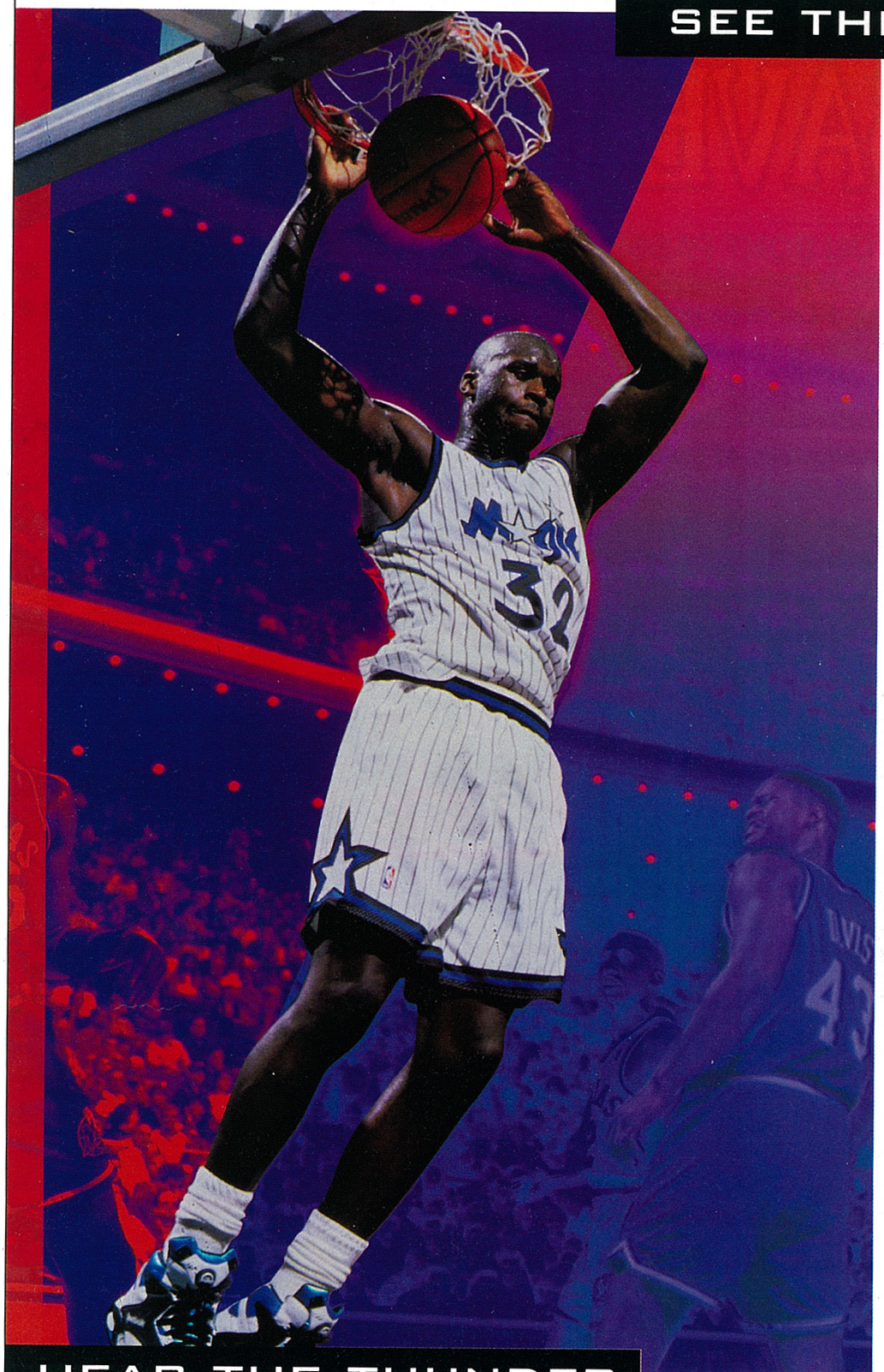
AVIS *oui, mais ...*

SPY

Faites vos jeux, les amis, car rien ne va plus. C'est fou, il y a à peine quelques années, on ne trouvait que des jeux d'argent insipides et trop ciblés. Cette version Game Gear nous change. Elle est, d'une part, très complète: tous les jeux d'argent que nous avons coutume de trouver dans les casinos (enfin, quand je dis "nous", je pense aux amateurs en âge d'y pénétrer!) sont fidèlement retranscrits. On constate, d'autre part, que les développeurs nous ont pondu quelques effets techniques sympathiques, comme la rotation des dés ou les quelques images digitalisées qui parsèment le jeu. Bref, pour ce style de jeu, nous sommes dans le domaine du "pas mal du tout". Mais il faut aimer le genre (donc les jeux d'argent) pour l'apprécier à sa juste valeur. Etes-vous de ceux-là?

VIRGIN/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/CASINO

PRESENTATION	60%
Il est rare que l'on vous explique les règles de tel ou tel jeu, et c'est fort regrettable.	
GRAPHISMES	77%
On ne peut pas dire que l'on s'en prenne plein les yeux, mais ils restent agréables et fins.	
ANIMATION	82%
Quelques petits effets sympa comme la rotation des dés ou les déplacements de la main.	
MUSIQUE	63%
Comme très souvent sur la Game Gear, une navrante série de "bip bip".	
BRUITAGES	67%
Les rares qui traînent ici et là n'apportent pas grand-chose.	
DUREE DE VIE	80%
Quand on est un joueur invétéré, on revient toujours aux parties proposées.	
JOUABILITE	76%
Le principe est très simple: une main symbolise votre curseur.	
INTERET	**87%**
Un jeu très complet, bien réalisé, mais, bien entendu, réservé à un public d'amateurs.	



SEE THE SLAM

REGARDEZ.

NE MANQUEZ PAS LES MATCHES DE LA NBA SUR CANAL+.

PORTEZ.

RECHERCHEZ LES VÊTEMENTS ET LES ARTICLES DE SPORT OFFICIELLEMENT LICENCIÉS PAR LA NBA DANS LES GRANDS MAGASINS ET LES BOUTIQUES DE SPORT DE QUALITÉ.

VIVEZ.

VIVEZ L'ACTION, LA PUISSANCE ET LES ÉMOTIONS FORTES.

HEAR THE THUNDER

NBA

ECTS SALON

GOD SAVE THE GAME!

MAIS OU SONT PASSÉES LES NOUVEAUTÉS?

Pour tout le monde, avril est le mois des poissons et des cloches, mais, pour nous, c'est le moment d'aller faire un tour à Londres pour assister à l'ECTS, le salon anglais consacré à nos chers jeux vidéo. Traditionnellement, ce salon ne fait pas la part belle aux jeux sur consoles, car les Anglais ont toujours affiché une nette préférence pour la micro (quelle drôle d'idée!). L'ECTS est très loin de pouvoir rivaliser avec les salons américains, et cela pour plusieurs raisons. D'une part, les éditeurs japonais n'y participent pas (à l'exception de Konami), d'autre part, les très nombreux jeux sur consoles développés en Angleterre sont commandés par des éditeurs américains ou japonais, et les développeurs anglais n'ont pas le droit de les montrer. Il nous faudra donc attendre les salons américains pour découvrir ces jeux sur consoles "made in England".
Alain Huyghues-Lacour

LES ÉDITEURS JOUENT AU MONOPOLY

Pas de surprise, cette année, les nouveautés étaient peu nombreuses sur ce salon, d'autant moins que certains éditeurs, comme Electronic Arts, Acclaim ou Gremlin, n'étaient pas au rendez-vous. Mais si les éditeurs ne nous ont pas noyés sous un déluge de nouveautés, ils étaient en revanche très occupés à suivre (ou à participer) à une fantastique partie de Monopoly. Achetez Virgin et, si vous passez par la case départ, vous touchez 20 millions de dollars, cherchez à échanger le boulevard Tengen contre l'avenue Atari Corp., je place un hôtel sur la rue Commodore! Il faut dire que les rumeurs circulaient à toute allure dans les couloirs de l'ECTS: à défaut de nouveautés, il faut bien s'occuper! Polygram (Philips) était au centre des rumeurs les plus sensationnelles. Certains annonçaient que cette société allait acheter Commodore, qui semble au bord du dépôt de bilan, bien que l'Amiga CD32 démarre très fort en Angleterre. Justement, Commodore donnait une conférence de presse sur le salon et l'on s'attendait à y obtenir confirmation de cette rumeur insistante. Eh bien! non, nous n'avons eu droit qu'à une superbe séance de langue de bois. Selon Commodore, tout va pour le mieux et il n'est pas question de rachat ni de dépôt de bilan... intox, bien sûr! (voir News).

LA VIERGE EST-ELLE À VENDRE?

Plus surprenant encore: de très nombreuses rumeurs faisaient état d'un rachat éventuel de Virgin Games par... Polygram! Décidément, les fabricants du CD-I sont gourmands, ces temps-ci. Cela dit, il est vrai qu'ils ont tout intérêt à acheter un éditeur de l'importance de Virgin, ne serait-ce que pour pouvoir enfin disposer de jeux de qualité sur le CD-I. D'autres rumeurs affirmaient que Disney serait aussi sur les rangs pour l'achat de Virgin Games. Sur le stand Virgin, on démentait toutes ces rumeurs en précisant qu'aucune vente n'était à l'ordre du jour mais qu'une prise de participation dans le capital de Virgin Games à l'occasion de son entrée en bourse était envisageable. Tout est possible, mais il n'y a pas de fumée sans feu... Nous devrions être fixés assez vite. En revanche, c'est officiel, Time Warner renforce sa présence dans le monde du jeu. Après la prise de contrôle de Tengen et d'Atari Games (branche arcade d'Atari), la multinationale vient d'augmenter sa participation dans le capital d'Atari Corp., ce qui a permis au fabricant de la Jaguar d'équilibrer de justesse son bilan, loin d'être brillant. Rappelons que Time Warner détient aussi une participation dans la 3 DO, laquelle est associée à Sega dans le projet de chaîne interactive qui devrait voir le jour très bientôt aux USA.

SEGA VS NINTENDO: LES DERNIÈRES NOUVELLES DU FRONT

Enfin, alors que, ces derniers mois, Sega n'a pas cessé de marquer des points face à son concurrent, Nintendo vient enfin de réaliser un très joli coup. En effet, le géant japonais vient de passer un accord avec Williams, qui est un des rois de l'arcade. En effet, cette société est à l'rogine des deux plus gros succès d'arcade de ces dernières années: Mortal Kombat et NBA Jam. Par ailleurs, Williams a racheté récemment Data East (un autre grand de l'arcade) ainsi que Tradewest, un éditeur américain de jeux console à qui l'on doit des hits comme Battletoads. Il y a deux volets dans cet accord. Tout d'abord, Williams développera ses prochains jeux d'arcade en utilisant la technologie de la Project Reality qui, comme vous le savez, est actuellement mise au point par Nintendo et Silicon Graphics. Ensuite, Nintendo et Williams s'associent pour réaliser les conversions de ces jeux d'arcade sur la nouvelle console de Nintendo. Concrètement, quel est l'avantage de cette opération pour Nintendo? Tout d'abord, l'avenir appartient indiscutablement à des machines de salon de plus en plus performantes, capables d'égaler la plupart des bornes d'arcade d'aujourd'hui. Or, contrairement à Sega, qui est l'un des rois de l'arcade, Nintendo s'est retiré de ce marché depuis des années. Les programmeurs de Nintendo réalisent des jeux passionnants, mais dont les qualités techniques ne sont pas le point fort. Des jeux comme Zelda III ou Super Mario World ont beau être des chefs-d'œuvre, ils sont loin d'être impressionnants sur le plan technologique. En s'associant avec Williams, Nintendo peut espérer combler rapidement son retard sur Sega dans ce domaine. Le second avantage de cet accord avec Williams, c'est que Nintendo va enfin pouvoir retrouver des titres en exclusivité, une stratégie qui avait énormément contribué au triomphe de la NES voilà quelques années. En effet, à la fin des années 80, Nintendo représentait 95% du marché américain, ce qui lui permettait d'exiger des éditeurs désireux de publier des jeux sur la NES une exclusivité. Nintendo tenait alors un discours du genre: "Si vous voulez publier votre jeu sur NES, il faut vous engager à ne pas travailler avec Sega." Il est évident que cela permettait à Nintendo d'obtenir une exclusivité sur la plupart des grosses licences disponibles sur le marché. Mais, depuis, Sega s'est fait une place au soleil avec la Megadrive, qui est actuellement en tête sur la marché américain (en ce qui concerne les consoles 16 bits, bien sûr!). Alors, dans les années 90, on a vu tous les "éditeurs exclusifs" de Nintendo (Acclaim, Konami, Capcom, etc.) basculer les uns après les autres car ils ne pouvaient plus ignorer Sega, qui devenait progressivement leader. Avec ce deal, Nintendo peut enfin reprendre de gros titres en exclusivité: tous les jeux d'arcade réalisés par Williams, avec la technologie de la Project Reality, seront exclusivement convertis sur la console Nintendo. Par exemple, ceux qui voudront jouer avec Mortal Kombat 3, NBA Jam 2, ou d'autres futurs succès d'arcade de Williams n'auront plus le choix. Il est à noter que le contrat d'Acclaim avec Williams se termine en mars de l'année prochaine et que Mortal Kombat 2 sera donc encore publié par cet éditeur. Cela dit, cet accord devrait quand même poser quelques problèmes à Nintendo. En effet, la société a toujours été particulièrement stricte en ce qui concerne la violence, et cest justement à Acclaim que Nintendo avait imposé le retrait des séquences les plus sanglantes de Mortal Kombat. En s'associant à Williams, qui mise beaucoup sur la violence, Nintendo devra sans doute assouplir sa position sur ce sujet et, si c'est le cas, il devra donner les mêmes avantages aux éditeurs tiers qui développent sur ses consoles.

Il est clair que Nintendo vient de marquer un point très important et, en dépit de l'avantage pris par Sega ces derniers temps, ce serait une grossière erreur de prédire la fin de l'ancien leader. Nintendo a encore plus d'un tour dans son sac!

ECTS SALON

SONY, L'ENVAHISSEUR

Ils paraissent vraiment déterminés à s'imposer, chez Sony, et c'est tant mieux pour nous. D'après leur dire, les jeux qu'ils nous ont montrés (une vingtaine) ne représenteraient qu'un tiers de ce qu'ils vont distribuer d'ici à la fin de l'année. Tandis que tout le monde attend avec impatience la fameuse console PSX, Sony produit tous azimuts. Côté business, la société vient de signer avec Ocean pour distribuer les jeux de cet éditeur en Europe. Vous pourrez donc découvrir un certain nombre de nouveautés telles que Mighty Max (SNIN & MD, parmi les meilleures ventes de jouets à Noël), The Flintstones (SNIN, MD & GB), inspiré du scénario du prochain film produit par Spielberg, Jurassic Park 2, Addams Family Values, et plein d'autres. Revue de détail.

FLASHBACK (MCD)

Le chef-d'œuvre de US Gold et de Delphine Software va enfin faire son apparition sur Mega CD. Sachez que Flashback Mega CD est identique aux autres versions. Seules les séquences intermédiaires sont modifiées (elles sont exécutées sous Silicon Graphics). La bande-son bénéficie d'un support CD.

SONY
ACTION
N.C.

Flashback (MCD).

Flashback (MCD).

BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON (SNIN, MD & GB)

Vous connaissez tous les Battletoads, les célèbres crapauds. Vous connaissez aussi les combattants de Double Dragon. Ces deux jeux ont connu, séparément, un succès certain. Les voici aujourd'hui réunis dans un beat-them-all réalisé par Tradewest.

Battletoads/Double Dragon (SNIN).

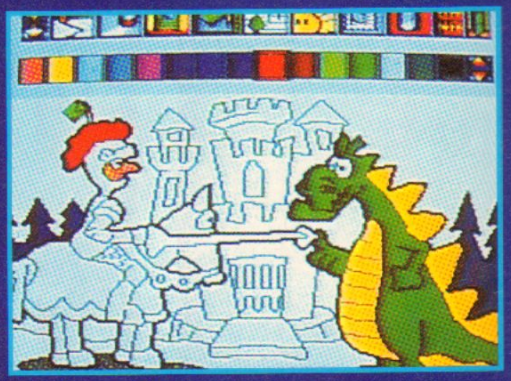
SONY
BEAT-THEM-ALL
JUILLET 94

Battletoads/ Double Dragon (GB).

FUN'N'GAMES (SNIN & MD)

Il ne s'agit pas d'un jeu mais d'un produit éducatif. Il s'adresse aux plus jeunes d'entre vous, aux tout-petits (si je devais lui donner un titre, je l'appellerais "Mon premier jeu vidéo"). Cinq épreuves vous seront proposées. Certaines vous initient à la musique, d'autres à la peinture...

SONY
ÉDUCATIF
JUILLET 94



Fun'n'Games (SNIN).

CLAYMATES (SNIN)

Ocean édite désormais les jeux d'Interplay en Europe, et c'est Sony qui les distribue. Quel business! En attendant, des jeux comme Claymates font leur petit bonhomme de chemin. Vous dirigerez un personnage en pâte à modeler. L'animation, assez spéciale, ressemble un peu à celle de Clayfighters.

SONY
PLATES-FORMES
JUILLET 94

Claymates (SNIN).

The Flintstones: le film.

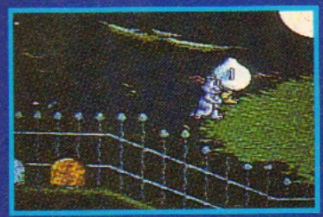
Jurassic Park 2 (SNIN).

EEK THE CAT (SNIN)

Un jeu original pour la Super Nintendo. Vous dirigez un chat nommé Eek qui doit aider une pauvre grand-mère. La mémé avance, et vous devez la diriger sur le bon chemin en lui faisant éviter les pièges. Par exemple, s'il y a un trou, vous devrez le combler de votre corps: elle vous marchera dessus et ne tombera pas dedans. Pour la faire grimper, donnez-lui un bon coup de pied dans les fesses, c'est très efficace.

SONY
PLATES-FORMES
JUILLET 94

Eek the Cat (SNIN).



Eek the Cat (SNIN).

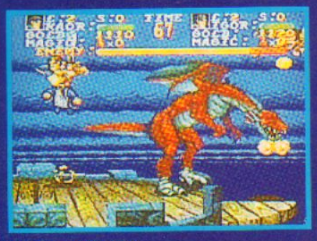
LEGEND (SNIN).

Vous devez en avoir déjà entendu parler. Présenté au salon de Chicago en juin 1993, à Las Vegas en janvier 1994 et, aujourd'hui, à l'ECTS, ce jeu va voir le jour en Europe sous un excellent label, celui de Sony. Réalisé par Arcade Zone, une équipe française, il fleure bon l'arcade. A travers forêts, forts, plaines, vous serez investi d'une mission éminemment difficultueuse au cours de laquelle vous devrez éviter zombies, chiens, squelettes... Une bonne réalisation dont la sortie devrait coïncider avec votre retour des grandes vacances...

Legend (SNIN).

SONY
ARCADE/BEAT-THEM-ALL
SEPTEMBRE 94

Legend (SNIN).



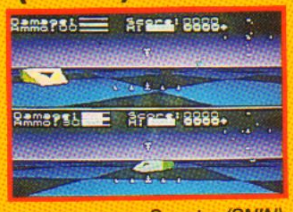
Legend (SNIN).

GAMETEK

Rien de très nouveau chez Gametek pour ces trois premiers trimestres 94. Après les tests de Super Trolls Island (SNIN), The Humans (SNIN) et Pinball Dreams (SNIN) que vous avez pu lire dans Consoles+, vous découvrirez bientôt ceux de Spectre (SNIN) et Utopia (SNIN).

SPECTRE (SNIN)

Le célèbre jeu qui se joue sur Macintosh arrive sur Super Nintendo. Ce n'est pas un secret, quand nous passons nos nuits au bureau, c'est rarement pour travailler, et beaucoup plus souvent pour s'offrir un petit Spectre en réseau. C'est-à-dire que chacun, de son Macintosh, joue contre les autres. Sur Super Nintendo, il ne sera possible de jouer qu'à deux. Quand on disposera de la version définitive, on rentrera dans le détail!



Spectre (SNIN).

GAMETEK
ACTION
JUIN 94

UTOPIA (SNIN)

Allez, c'est reparti pour un tour, encore un jeu pour mégalomanes. Vous dirigez une colonie sur une planète et vous devez constituer la société idéale. Y parviendrez-vous? Pas sans mal, en tout cas. La vue est en 3D isométrique, comme il se doit.

GAMETEK
STRATÉGIE
JUIN 94

ECTS SALON

VIRGIN INTERACTIVE ENTERT

Tout un tas de nouveautés chez Virgin Interactive Entertainment (eh oui! la très célèbre filiale de jeu Virgin Games a changé de nom depuis peu). Parlons peu, parlons "deal". Virgin a signé un contrat avec Hudson Soft pour distribuer ses produits en Europe. D'ici à la rentrée scolaire (dernier trimestre 94), nous sommes donc en droit d'attendre une multitude de softs. Cool Spot revient dans une nouvelle aventure, Rock'n Roll Racing sort sur MD, Canon Fodder, conversion d'un excellent jeu micro, débarque sur console, mais aussi Goal, un jeu de foot, Jammit (SNIN & MD), que nous vous avons déjà présenté en preview dans Consoles+, Le Livre de la jungle... Le Roi Lion, inspiré du prochain dessin animé de Disney, qui devait être le plus gros hit de l'année, au même titre qu'Aladdin l'avait été pour 1993, n'a malheureusement pas été dévoilé...

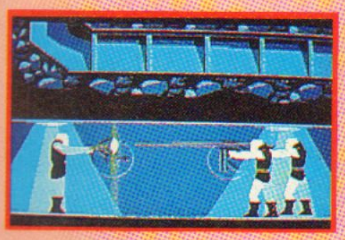
Rock'n Roll Racing (MD).

ANOTHER WORLD 2 (MCD)

L'éminent savant, le professeur Lester Knight Chaykin, est de retour. Mais oui, c'est bien de la suite d'Another World qu'il s'agit! Ou, plus précisément, ce CD reprend l'intégralité du premier épisode en y ajoutant de nouvelles péripéties. Les graphismes sont exactement les mêmes que ceux du premier épisode. Les animations du personnage et les séquences intermédiaires sont toujours aussi bien réalisées. Un jeu qui promet, donc, et qui devrait voir le jour au début de cet été sur Mega CD.

VIRGIN
ACTION
ÉTÉ 94

Another World 2 (MCD).



Another World 2 (MCD).

DRAGON (SNIN, MD, SMS & GG)

Du film consacré à la vie de Bruce Lee, "Dragon", Virgin a fait un jeu. Il s'agit, bien entendu, d'un jeu de baston, et l'on peut y jouer à plusieurs. Oui, oui, à plusieurs. Trois joueurs sur le même écran en simultané. C'est d'ailleurs le premier beat-them-all qui autorise l'utilisation du Multi-Tap, de l'adaptateur Sega et du 4 Way Play d'E.A. Les sprites des personnages sont très grands et leur animation semble très bien réalisée. Ce jeu est également en développement sur 3D0 et sur Jaguar, mais aucune date n'a été pour le moment annoncée.

VIRGIN
BASTON
SEPTEMBRE 94

Dragon (SNIN).

Dragon (SNIN).

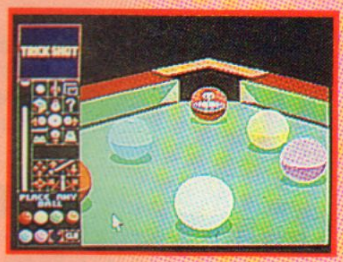
Dragon (SMS).

SNOOKER (MD)

Un très célèbre jeu de billard sur micro vient d'être adapté sur console. Snooker est le premier jeu de billard sur console qui bénéficie de superbes effets 3D. Les mauvaises langues vous diront que, sur Megadrive, ça doit ramer un peu. Faux: nous avons ici affaire à des effets techniques superbes!

VIRGIN
BILLARD
SEPTEMBRE 94

Snooker (MD)



Snooker (MD).

SUPER BOMBERMAN 2 (SNIN)

Le nouveau Bomberman arrive enfin sur Super Nintendo, et ça va déménager quelque chose de bien. Les niveaux sont longs, variés, et il y a un système de mots de passe. Et, comme vous le savez tous, c'est lorsque l'on joue à plusieurs qu'on prend son pied. Il y a plus d'options que dans le premier épisode, plus de décors... Bref, plus de plus pour un jeu Tip Top.

VIRGIN / HUDSON SOFT
ARCADE
OCTOBRE 94

Super Bomberman 2 (SNIN).

Super Bomberman 2 (SNIN).

COOL SPOT (GB)

La petite pastille rouge est partout, en ce moment. Après les versions MD, GG, SMS et SNIN, après le disque de Futura, et en attendant la nouvelle aventure, qui sort en avril 95 sous le nom provisoire de "Spot Goes to Hollywood", voici une version Game Boy qui va enchanter beaucoup de monde.

VIRGIN
PLATES-FORMES
ÉTÉ 94

MENT FAIT DU NEUF!

LE LIVRE DE LA JUNGLE (SNIN, MD, NES & GB)

VIRGIN ACTION ÉTÉ 94

Depuis le temps qu'on vous en parle, il fallait bien qu'il arrive un jour. C'est pour cet été. Vous allez pouvoir diriger le petit Mowgli sur différents formats à travers la jungle, de jour comme de nuit. Une licence en or, signée Disney, qui promet beaucoup.

Le Livre de la jungle (SNIN).

Le Livre de la jungle (MD).

LA BELLE ET LA BÊTE (SNIN)

Le célèbre conte de la Belle et la Bête devait bien être développé sur console un jour ou l'autre. La version Super Nintendo a été réalisée par les programmeurs d'Hudson Soft. Sur Megadrive, deux versions signées Sunsoft ont paru mais elles ne sortiront jamais en Europe.

La Belle et la Bête (SNIN).

VIRGIN/HUDSON SOFT
PLATES-FORMES
SEPTEMBRE 94

AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST (SNIN)

VIRGIN/HUDSON SOFT
PLATES-FORMES
ÉTÉ 94

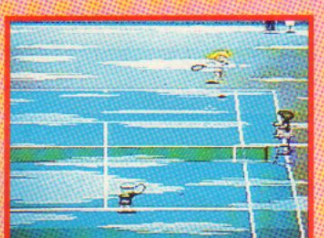
Vous connaissez Fievel, la petite souris du dessin animé? Sachez que vous pouvez désormais la retrouver dans un jeu vidéo sur Super Nintendo, au Far West. A première vue, les décors semblent très réussis et les niveaux variés. Le jeu devrait sortir au milieu de cet été.

An American Tail Fievel Goes West (SNIN).

SMASH TENNIS (SNIN)

Smash Tennis est un des rares jeux de tennis que l'on peut pratiquer à quatre. Graphiquement, il est très réussi et les décors semblent très variés. Je ne peux guère en dire plus mais, comme d'habitude, quand on en saura davantage, vous serez les premiers informés.

VIRGIN TENNIS ÉTÉ 94



Smash Tennis (SNIN).

CANAL 21 CANAL 21

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

Vous voulez gagner une console 3DO ?
36 68 21 88

Affrontez ALIEN
36 68 80 33
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !
36 68 88 08
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

CANAL 21 CANAL 21

EXCLUSIF
BOXPHONE
NOUVEAU
Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au
36 68 21 41

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 01

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ?
36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

ECTS SALON

ACCOLADE'S BACK

Pourquoi Accolade's back? Tout simplement parce que, du hall central du salon, nous pouvions apercevoir, sur le stand Accolade, un chat de dos, avec la mention: "Bubsy's back." Bubsy est, d'après moi, leur meilleur jeu pour l'année 93. D'après eux aussi, dirait-on, puisqu'ils nous ont concocté un Bubsy II! Par ailleurs, Barkley, le jeu de basket déjà disponible sur Megadrive, arrive enfin sur SNIN, de même que Speed Racer, nouveauté sur laquelle Accolade mise beaucoup.

Speed Racer

BUBSY II (SNIN, MD, GG & GB)

Le chat le plus délirant de la planète est de retour. Plus coriace encore que dans le premier épisode, il débarque, quasi simultanément, sur les deux 16 bits, Super Nintendo et Megadrive, et sur les deux portables, Game Gear et Game Boy. Du grand plates-formes en perspective.

ACCOLADE
PLATES-FORMES
ÉTÉ 94

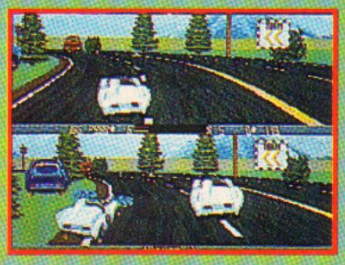
Bubsy II (SNIN).

SPEED RACER (SNIN & MD)

Vous allez pouvoir participer une course parmi sept. Votre voiture, telle celle de James Bond, est équipée de tout un tas de gadgets qui vont vous permettre de ne faire qu'une bouchée de vos concurrents. N'ayez pas de scrupule car vos adversaires ne vous feront pas de cadeau. Mi-jeu d'action, mi-jeu de course, un soft sur lequel Accolade mise beaucoup.

ACCOLADE
COURSE AUTO
ÉTÉ 94

Speed Racer (SNIN).



Speed Racer (MD).

NINTENDO

Chez Nintendo, beaucoup de nouveautés. Mais causons d'abord du vote des ECTS Award. Nous vous avions demandé, il y a deux mois, de citer votre jeu préféré. Nous avons reçu beaucoup de réponses et, en majorité, vous nous avez répondu (roulement de tambour...): Zelda Link's Awakening, sur Game Boy. Nous avons donc transmis vos réponses et, le soir de la remise des prix, quelqu'un de chez Nintendo est venu chercher l'Award que les lecteurs de Consoles+ avaient attribué à la société. En ce qui concerne les nouveautés, Nintendo a décidé de mettre le paquet sur l'excellent Wario Land, Super Mario Land 3 (GB), testé dans Consoles+ n° 31, et qui sort en France en juin.

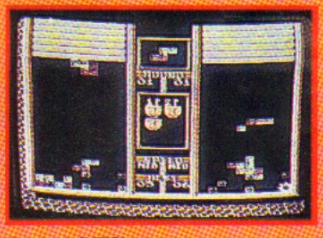
Mario lit son magazine préféré.

A gauche, Bernard Prat, le P-DG de Nintendo France, dévore le dernier Consoles+. A droite, Stéphane Bole, directeur marketing de Nintendo France. Tous deux sont très heureux de s'être vu attribuer un prix.

TETRIS 2 (NES & GB)

Nous avons déjà testé en import la version Game Boy de Tetris 2. Celle-ci devrait être publiée en France très bientôt, ainsi que sur NES.

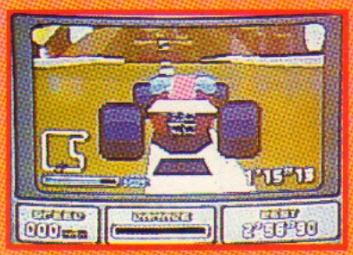
NINTENDO
RÉFLEXION
ÉTÉ 94



Tetris 2 (NES).

STUNT RACE FX (SNIN)

Après le succès de Starwing, qui usait du Super FX 2, Nintendo ne pouvait s'arrêter en si bon chemin. La société fait donc appel à nouveau aux talents des programmeurs d'Argonaut, pour un nouveau jeu bénéficiant du Super FX 2. Les différentes versions que nous avons pu observer jusqu'à présent étaient un peu trop lentes et peu maniables. Nintendo nous a promis que le tir serait rectifié pour la version définitive de ce soft. Espérons-le.



Stunt Race FX (SNIN).

Stunt Race FX (SNIN).

NINTENDO
COURSE DE BUGGYS
JUIN 94

NINTENDO
RÉFLEXION
ÉTÉ 94

HERE COMES EMPIRE SOFTWARE

Après Yogi Bear, toujours au stade de la finition, et qui a été retardé (sortie prévue en septembre seulement), Empire continue la série des Hanna Barbera. Cette société produit par ailleurs un nouveau jeu qui ressemble beaucoup à Super Off Road: Crazy Cartoon Chase. Vous pourrez incarner Yogi Bear, Top Cat, Hong Kong Phooey ou Captain Caveman... A vous de les diriger sur la piste, dans le parc forestier.
A part ça, Empire, comme beaucoup d'autres éditeurs, devrait publier au moment de la Coupe du monde de football, qui aura lieu aux USA en juin 94, Empire Soccer, un jeu de football.

Crazy Cartoon Chase (SNIN).

Empire Soccer (SNIN).

Empire Soccer (SNIN).

KIRBY TEE SHOTS (SNIN)

Kirby, le héros des aventures sur NES et sur Game Boy, revient, et cette fois sur Super Nintendo. Vous êtes sur un genre de terrain de golf, au cœur des nuages, et devez diriger Kirby comme une balle, de façon à ce qu'il tombe directement dans les trous. Comme au billard, il vous faudra faire percuter Kirby contre des obstacles.

NINTENDO
SPORT/RÉFLEXION
ÉTÉ 94

Kirby Tee Shots (SNIN).

Kirby Tee Shots (SNIN).

PAC-ATTACK (SNIN)

Dans la série "on continue puisque ça marche", je choisis Namco, qui nous a pondu un Pac Man mâtiné de Tetris. Les pièces, en forme de "L", descendent. Ce jeu a suffisamment intéressé Nintendo pour que la société décide de l'éditer elle-même. A.H.L. n'en est pas encore revenu, il m'a confié dans l'avion qui nous ramenait à Paris qu'il avait adoré le jeu. Nostalgie...

Pac-Attack (SNIN).

Pac-Attack (SNIN).

TOUS VOS JEUX EN PLEIN ÉCRAN 20% PLUS RAPIDES !!!

TRANSFORMATION
SUPER NINTENDO 50HZ
EN S. FAMICOM 60 HZ
DÉLAI : 1 JOURS DÈS RÉCEPTION
SEULEMENT
225F !!!
POSE COMPRISE

COMPATIBILITÉ TOTALE
AVEC TOUS LES JEUX

Offre Spécial pour la Foire de Paris
(Halle 1 Loisirs et Sport S 53)
Transformation de votre console S. Nintendo sur place en 15 min. à un prix imbattable. En plus des nouveautés en direct du Japon, découvrez la nouvelle collection de Cardass Brillantes 5 F (DBZ, SF2, Ranma). Figurines de Dragon Ball Z à 25 F. Posters format A3 à partir de 20F.

SUPER FAMICOM

ASTRO GOGO	529F
DRAGON BALL Z 2 (NEWS)	529F
EYES OF BEHOLDER	549F
FATAL FURY 2	549F
FINAL FANTAISY 5	549F
FINAL FANTAISY 6	699F
FX TRAX	589F
GOEMON FIGHTER 2	549F
MUSCLE BOMBER	569F
S. BOMBERMAN 2	549F
S. METROID	549F
RANMA 1/2 N°4	589F
SONIC BLASTMAN 2	549F

PROMOTION

ALADDIN	360F
ARDY LIGHT FOOT	429F
BASTARD	440F
COOL SPOT	429F
EMPIRE STRIKES BACK	449F
HUMAIN GP 2	529F
JOE ET MAC 3	480F
J LEAG SOCCER	480F
RUSHING BEAT 3	460F
POP N TWIN BEE RAINBOWS	529F
STREET FIGHTER 2 TURBO	289F
TURTLES TOURNEMENT FIGHT	469F
R TYPE 3	529F

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2	1490 F
FATAL FURY SPÉCIAL	1390 F
SPINMASTER	1350 F
SAMURAI SHODOWN	1390 F
WINDJAMMER	1490F
SUPER SIDE KICK 2	1490F
WORLD HORES JET (JUIN)	

MD

DRAGON BALL Z	489F
FATAL FURY 2	549F
FIFA FOOTBALL	429F
LANSTAKER	429F
NBA JAM	449F
SONIC 3	399F
STREET OF RAGE 3	459F
VIRTUAL RACING PROMO	499F
ADAPTATEUR 60 HZ	120F

SPÉCIALISTES DE L OCCAS. NEC, NEO-GEO S. NINTENDO ET MEGA-DRIVE. REPRISE DE VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX.

NOUVEAU !!!
Mangas couleurs Dragon Ball Z =79 F
K7,CD audio et vidéo Dragon Ball Z (version PAL)
Grand choix en magasin à partir de 69F et 200F

FRAIS DE PORT COLISSIMO : JEUX : 40F CONSOLE : 50F
CONTRE REMBOURSEMENT : 30F

Grand Concours jeux vidéo sur Dragon Ball Z2 à LYON nbreux lots à gagner contactez nous.

Revendeurs contactez nous pour les jeux et la transformation des consoles (marges importantes).

KONCI®
12 rue Marc Bloch 69007 Lyon
VPC Tel : 78 72 30 88 (de Paris faire le 16)

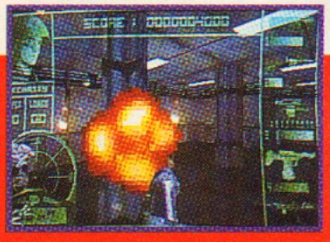
ECTS SALON

ATARI/JAGUAR: LA CONTRE-ATTAQUE

Atari revient à la charge avec sa 64 bits: le Jaguar. Pour le moment, elle ne marche pas très bien aux Etats-Unis, mais Atari ne désespère pas. Son objectif de vente pour cette année représente 100 000 pièces en Europe. Mais cette société peut-elle rivaliser avec les deux grands, Sega et Nintendo? Quoi qu'il en soit, la console ne devrait être réellement disponible en quantité qu'à la rentrée scolaire, après les grandes vacances. De nouveaux jeux font leur apparition sur cette bécane. Parmi ceux qui nous avaient déjà été présentés, signalons Alien VS Predator, Checkered Flag II, qui devrait être renommé et reprogrammé, Tempest 2000, un jeu qui ne paraît guère justifier l'utilisation d'une 64 bits. Dino Dudes est l'adaptation du très connu Humans (Dinolympics). Sortira également une adaptation de Wolfenstein 3D (avec de l'hémoglobine!). Enfin, un nouveau jeu de baston est en préparation, dans l'esprit de Mortal Kombat, pour lequel aucun titre n'a encore été arrêté.

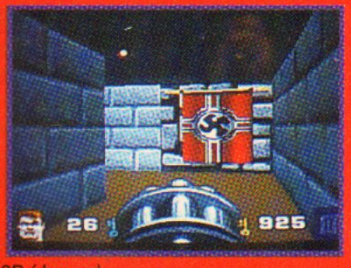
Sam Tramiel, président d'Atari Corp.

Voici le CD qui sera bientôt adaptable sur le Jaguar. Il n'existe pour le moment que sous forme de prototype. Sa carrosserie est néanmoins déjà dessinée. La carte que vous apercevez derrière le lecteur CD est une carte FMV (Full Motion Video).



Alien VS Predator (Jaguar).

Le nouveau jeu de baston prévu sur Jaguar, dans la lignée de Mortal Kombat.



Wolfenstein 3D (Jaguar).

Dino-Dudes (Jaguar)

Tempest 2000 (Jaguar).

Flashback(Jaguar)

CORE DESIGN: HUNGA BUNGA

Retour en force, mais seulement sur les formats Sega. Nintendo demande des taxes trop élevées pour Core Design...

CORE DESIGN
COURSE
ÉTÉ 94

CHUCK RALLY (MCD)

Vous connaissez tous le père Chuck Rock, qui est un peu devenu la mascotte de Core Design. Récemment, est sorti sur Megadrive et MCD Chuck Rock II, Son of Chuck. Voici maintenant Chuck et son fils dans un genre de course de side-car, Chuck Rally, sur Mega CD. Conçu dans l'esprit de Super Mario Kart, il s'annonce très plaisant.

Chuck Rally (MCD).

Chuck Rally (MCD).

SOULSTAR (MCD)

Un jeu très impressionnant de Core Design sur Mega CD. Ce shoot nous offre de superbes effets spéciaux. En théorie, ce devrait donc être du tout bon. Il ne reste plus qu'à attendre le test complet pour s'en assurer.

CORE DESIGN
SHOOT-THEM-UP
DÉBUT ÉTÉ 94

Soulstar (MCD).

Soulstar (MCD).

BATTLECORPS (MCD)

Un autre shoot-them-up, lui aussi sur Mega CD, tout comme Soulstar. La vue est différente et il semble moins impressionnant que ce dernier. En revanche, il peut se réveler intéressant. Nous avons affaire à une fausse 3D, et des textures assez sympa sont plaquées sur les décors.

CORE DESIGN
SHOOT-THEM-UP
DÉBUT ÉTÉ 94

Battlecorps (MCD).

ANNIVERSAIRE D'

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT DE 14H à 19H LE LUNDI - 10H À 19H DU MARDI AU SAMEDI
MÉTRO : CHARONNE – RER : NATION.
Tél : (1) 43 48 36 22 – *Fax : (1) 43 48 36 24*

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52
Livraison Express 24/48h

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS...

- ANNIVERSAIRE -
SAMEDI 16 AVRIL, BRADERIE SUR TOUT LE MAGAZIN.

CONSOLES

SUPER FAMICOM	1350 F
SUPER NES	990 F
SUPER NINTENDO	690 F
Adaptateur 60 Hz Fire SFX	TEL !!

SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z3	549 F
NBA Jam	529 F
Ranma 1/2 IV	589 F
Mega Man X	499 F
Fatal Fury 2l	TEL !!
Twinbee Rainbow	589 F
Bastard	589 F
Super Metroïd	589 F
Flashback	489 F
Mister Nutz	389 F
Aladdin	489 F
R Type III	589 F
Fatal Fury II	549 F
Rushing Beat III	549 F
Dragon Ball Z 2	349 F
Autres titres telephonez	

N O U V E A U
TOUT LE JAPON À PARIS !!
Tous les MANGAS, GOODIES, POSTERS
V E N E Z V O I R ! !

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	549 F
Art of Fighting	449 F
NBA Jam	439 F
Street of Rage III	TEL !!
Virtual Racing	TEL !!
Rocket Knight adv.	299 F
Sonic Spinball	399 F
Vampire Killer	TEL !!
Sonic 3	539 F
Shining Force II	399 F
Autres titres telephonez	

MEGA CD

MEGA CD II Europ.	1990 F
MEGA CD II Jap.	1890 F
Sengoku	489 F
F1 Circus	499 F
Sonic	389 F
Silpheed	449 F
Microcosm	499 F
Autres titres telephonez	

3do

3DO + 1 Jeu	TEL !!

Gagnez des voyages au Japon, 1 3DO, 1 Jaguar, et des cartouches DBZ3 sur le nouveau
3 6 1 5 E L I T E N D O
les news, astuces, previews...

NEO 8

CONSOLE	1980 F
CONSOLE + 1 Jeu	2290 F
CONSOLE Occas.	1540 F
Joystick	399 F
Memory Card	199 F

TOPS

ART OF FIGHTING 2	1649 F
Fatal Fury Special	1649 F
Samouraï Shodown	1649 F
World Heroes II	1390 F

OKAZ

Fatal Fury II	850 F
World Heroes II	850 F
3 Count Bout	850 F
Art of Fighting	749 F

NEC

DUO-R	2090 F
DUO-R + 1 Jeu CD	2290 F
PC GT + 3 Jeux	1690 F
Boostez votre Console	
Arcade Card Pro	TEL !!
Arcade Card Duo	TEL !!
(avec Fatal Fury II)	

NEWS CD

Fatal Fury *via AC*	TEL !!
Art of Fighting *via AC*	TEL !!
YS IV	499 F
Power Golf (Hudson)	499 F
Dracula X	499 F
Brandish	499 F
Legend of Xanadu - DSVII	549 F
Dragon Knight III	549 F
Monster Maker	549 F
Sailor Moon	549 F
Emerald Dragon	499 F

HIS

Ranma 1/2 III	499 F
Ranma 1/2 II ou I	399 F
Snatcher	499 F

HU CARD

Bomber Man 94	399 F
Formation Soccer Jleague	449 F
Street Fighter II	279 F

ATARI

JAGUAR (USA)	2290 F
Jeux	449 F

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Console : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ❑* MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
DATE EXPIRATION : . . / . .
Signature : .....
* Protégé par Chèque Service

RC : 390 776 953
Dans la limite des stocks disponibles.
Les prix sont modifiables sans préavis.
Prix valables durant le temps du magazine.

C+32

ECTS SALON

CODEMASTERS

Vous savez que les cartouches Codemasters ont un format très particulier, et que l'éditeur a eu beaucoup de mal à le faire accepter. Ils ont fini par remporter un procès contre Sega, à l'issue duquel ils peuvent eux-mêmes fabriquer leurs propres cartouches. Codemasters développe de plus en plus de jeux sur Megadrive et autres formats Sega. Beaucoup de nouveautés en perspective pour 94.

CAPTAIN DYNAMO (MD & GG)

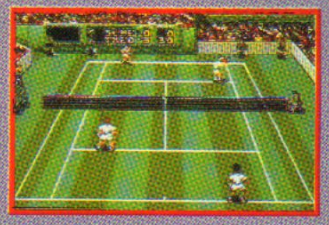
Un nouveau jeu de plates-formes dans lequel vous devrez résoudre une flopée d'énigmes pour progresser. Le nombre de niveaux a l'air assez important, et les animations sont plutôt marrantes. Un jeu qui, dans l'ensemble, est drôle.

CODEMASTERS
ACTION/PLATES-FORMES
JUIN 94

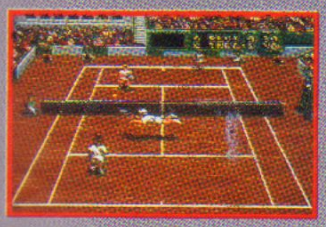
Captain Dynamo (MD).

PETE SAMPRAS (MD)

Un nouveau jeu de tennis, que l'on peut pratiquer à quatre simultanément, ce qui est encore trop rare sur Megadrive. A première vue, les divers coups paraissent nombreux.



CODEMASTERS
TENNIS
JUIN 94



Pete Sampras (MD).

Pete Sampras (MD).

MICRO MACHINES 2 (MD)

La suite du célèbre jeu de Codemasters va enfin sortir. Le principe est toujours le même, vous dirigez un des deux véhicules et vous devez arriver le premier. La différence entre Micro Machines 2 et le premier? Les décors sont nouveaux, les coureurs automobiles sont différents, et les véhicules ont également été modifiés. Mais la grande innovation, qui devrait réjouir les fans, c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément. Chaudes nuits en perspective, à la rédac'.

CODEMASTERS
COURSE FUN
NOVEMBRE/DÉCEMBRE 94

Micro Machines 2 (MD).

Micro Machines 2 (MD).

PSYCHO PINBALL (MD)

Ce jeu, très particulier, n'est pas réellement un flipper. Pourtant, l'action se déroule sur cinq flippers. Vous découvrirez une flopée de sous-jeux très marrants.

CODEMASTERS
FLIPPER/ARCADE
NOVEMBRE 94

Psycho Pinball (MD).

EXCELLENT DIZZY (MD, SMS & GG)

Codemasters nous propose une compilation de trois jeux dont le héros est sa mascotte, l'œuf Dizzy: Dizzy the Adventurer, Go Dizzy Go! et Panic Dizzy! Ces trois softs sont inédits. Un jeu d'action, un d'énigmes et un d'aventures. Un bel été en perspective pour les plus jeunes d'entre vous.

CODEMASTERS
PLATES-FORMES
AOÛT 94

Excellent Dizzy (MD).

ELECTRO BRAIN

Cette petite société, qui rachète dans son coin des softs plus ou moins connus pour les éditer un peu plus tard, s'est fait remarquer lors de cet ECTS. Comment cela? Tout simplement grâce à Vortex, un nouveau jeu réalisé par l'équipe (indépendante) d'Argonaut. Oui, oui! Ceux-là mêmes qui ont réalisé StarWing et Stunt Race FX. Vous l'aurez compris, Vortex est un jeu qui utilise le processeur Super FX, tout en 3D calculée, surface pleine temps réel. Ce jeu devrait théoriquement être disponible à la fin de cet été.

Vortex (SNIN).

Vortex (SNIN).

Vortex (SNIN).

Vortex (SNIN).

DROP ZONE (SMS & GG)

Le classique d'arcade en matière de shoot-them-up arrive sur Game Gear et sur Master System. Avis aux nostalgiques: ne vous attendez pas à un Space Invaders. Ce soft est autrement plus évolué. Le scrolling est horizontal et vous vous déplacez au sein d'un paysage lunaire.

CODEMASTERS
SHOOT-THEM-UP
JUILLET 94

Drop Zone (SMS).

CONSOLES+

JOUE & GAGNE AU 36 68 00 64

« Si l'univers des jeux et consoles vidéo n'a pas de secret pour toi... ??? nous t'invitons à nous suivre dans le royaume intéractif ♣ ♡ ♠ ♢ des jeux vidéo ».

36 68 : 2,19 F TTC/min.

Chaque semaine de nombreux cadeaux à gagner :

- *un Gameboy*
- *des jeux*
- *Aladdin Super Nintendo*
- *Jaguar XJ220 Méga CD*
- *Jurassic Park Gamegear...*

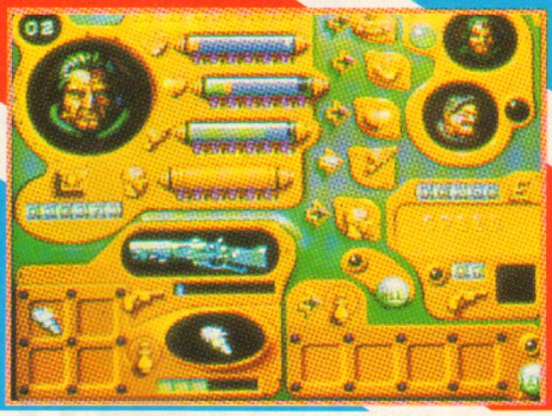
Pour jouer, c'est facile ! Allez, go ! Appelle vite :

le 36 68 00 64

ECTS SALON

MICROPROSE: ON VA REVENIR!

On s'est posé des questions à la rédaction. Le bureau de Microprose en France a fermé ses portes. Plus aucune nouvelle. Silence radio. Et puis l'illumination survint, et elle a pour nom l'ECTS de Londres. Microprose avait un stand, dans lequel je n'avais au départ nulle intention de m'attarder. Puis je l'ai trouvé finalement si sympa que c'est probablement l'endroit où j'ai passé le plus de temps! Chaos Engine, la plus grosse vente sur Amiga l'année dernière, déjà présenté à Chicago l'an dernier, s'est révélé carrément génial. Tinhead, le nouveau jeu de plates-formes, est très plaisant et Star Trek, dans la catégorie aventure, ne dépare pas l'ensemble. Mais mon coup de cœur demeure néanmoins le premier jeu cité: Chaos Engine. Ah! que d'heures n'avons-nous pas passées, Banana San et moi, rivés à l'écran, nous relayant. Petit problème: ces jeux n'ont pas encore de distributeur en France, et il n'y a donc pas de date de sortie prévue. C'est bien dommage.



Chaos Engine (SNES).

Chaos Engine (SNES).

Tinhead (SNES).

Tinhead (SNES).

Star Trek: The New Generation (SNES).

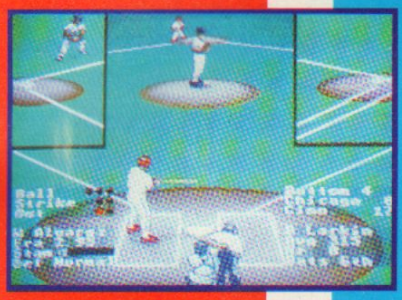
OCEAN

Ocean a beaucoup de jeux à son actif cette année. A tel point que la société a confié la distribution de certains de ses produits à Sony. Ce qu'il faut savoir, c'est que, pour le moment, ils misent à fond sur FIFA International Soccer, sur Super Nintendo. Qu'on se rassure, il y aura bien sûr beaucoup d'autres jeux, comme M. Jordan Adventure, The Shadow...

Michael Adventure (SNIN).

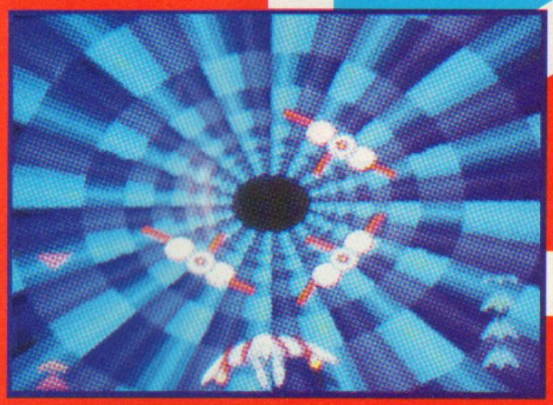
The Shadow (SNIN).

TENGEN: ÇA BOUGE!



RBI Baseball (MD).

A partir de dorénavant, on ne dira plus "Tengen", en France, mais "Time Warner Interactive". Nettement plus classe, non? A part ça, ils nous concoctent tout d'abord RBI Baseball sur Megadrive (comme son nom l'indique, un jeu de base-ball), et Le Cobaye, sur Megadrive.

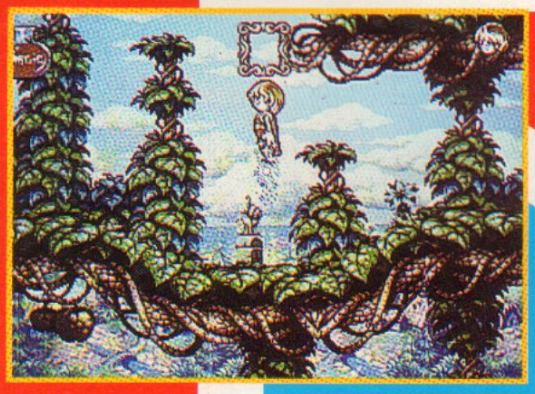


Le Cobaye (MD).

PSYGNOSIS: LET'S GO!

Et c'est reparti pour un tour, les consoleux vont être très contents. Vous allez prochainement voir débarquer sur vos consoles la suite de Lemmings: Lemmings 2. Dans ce nouvel épisode, vous commandez à la destinée de douze tribus. Bien entendu, chacun des Lemmings a de nouvelles fonctions. Drop Zone, le shoot-them-up à scrolling horizontal, que l'on a tous eu l'occasion de découvrir en notre prime enfance dans les salles d'arcade, sera bientôt disponible sur MD. Enfin, Flink (titre susceptible d'être modifié), que nous vous avons présenté le mois dernier, s'offrait aux photographes du monde entier. Nous attendons sa sortie avec impatience.

Lemmings 2 (SNIN).



Flink (MD).

CONSOLES+

NOUVEAU, EN EXCLUSIVITÉ LE 36 70 04 86
notre service Spécial TIPS

Tu bloques dans un jeu, appelle vite le 36 70 04 86 et...

- Ecoute nos tuyaux pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- Pose tes questions à notre superjournaliste !

Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...

- Enregistre-les sur le service !

36 70 : 8,76 F + 2,19 F TTC/min.

JOUE ET GAGNE !
Une console Sega 16 bits, des jeux Alien 3, des CD rockline et des Tee-shirts...

36 68 : 2,19 F TTC/min.

SI TU AIMES L' AVENTURE DEPECHE TOI : APPELLE LE
36 68 05 20
UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS ! TU DEVRAS TE BATTRE CONTRE UN ALIEN !

AURIEZ-VOUS PENSE POUVOIR UN JOUR VOUS OFFRIR LE PSG?

LORICIEL: UN POUR TOUS, TOUS POUR UN

Loriciel, après son excellent Val d'Isère Championship sur Super Nintendo, nous propose un jeu doté d'une licence encore jamais utilisée: celle des Trois Mousquetaires. C'est un jeu d'action/aventures qui pourra se jouer jusqu'à quatre simultanément. Chacun des joueurs incarnera l'un des trois mousquetaires (Athos, Porthos ou Aramis) ou d'Artagnan. L'angle de visualisation sera le même que celui de Chaos Engine et Pocky and Rocky. Ce jeu est pour le moment développé pour la SNIN et la MD sur une cartouche de 8 mégas.

Les Trois Mousquetaires.

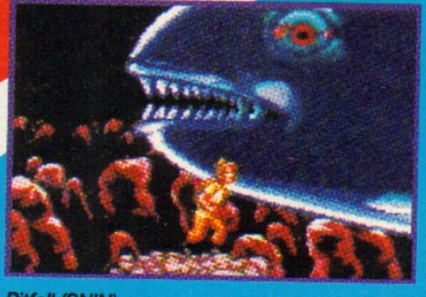
Les Trois Mousquetaires.

Les Trois Mousquetaires.

ACTIVISION

Même stand qu'en septembre 93. Mais, au lieu de présenter Biometal avec a musique de 2 Unlimited, Activision y faisait la promotion d'un nouveau petit jeu, déjà aperçu l'an dernier à Chicago et à Las Vegas: Pitfall Harry, the Mayan Adventure. Un jeu d'action très riche, doté de 32 niveaux. Un classique que les nostalgiques devraient apprécier. Radical Rex, le petit dinosaure, nous attendait aussi avec dix niveaux d'un jeu de plates-formes assez drôle.

Pitfall (SNIN).



Pitfall (SNIN)

Radical Rex (SNIN)

ASCIIWARE

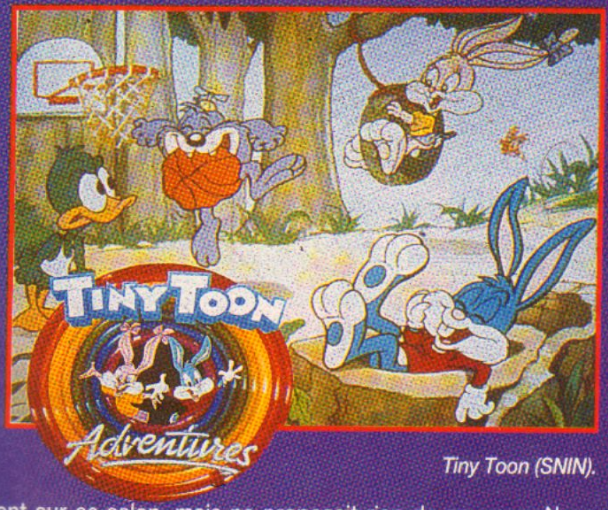
Eh! oui, Asciiware, le célèbre fabricant de manettes, était présent. Connu pour la qualité de ses produits, il semble avoir la ferme intention de poursuivre dans cette voie. Etaient présentées de nouvelles manettes Figther Stick pour Super Nintendo et pour Megadrive ainsi que les paddles Asciipad pour ces mêmes machines.

Figther Stick SN (SNIN).

Figther Stick MD-6 (MD).

EN BREF... EN BREF...

•KONAMI sort deux nouveaux jeux: un Tiny Toon sur Super Nintendo où divers protagonistes participeront à des épreuves de sport. Un nouveau Rocket Knight est lui aussi prévu. Vous pourrez retrouver Sparkster dans de nouvelles aventures inédites, sur Super Nintendo.



Tiny Toon (SNIN).

•DOMARK sortira fin 94 un jeu nommé Kawasaki Superbike sur Megadrive et Game Gear.

•IMAGINEER était bien présent sur ce salon, mais ne proposait rien de nouveau. Nous pouvions donc voir Kick Off 3 sur Super Nintendo et Wolfenstein 3D (en preview dans le numéro que vous tenez actuellement dans vos petites mains!).

•DIFFICILE DE RATER U.S. GOLD sur le salon: la mascotte de la Coupe du monde de football se baladait un peu partout, arborant les couleurs de l'éditeur. En effet, U.S. Gold est le seul éditeur à posséder la licence officielle de la Coupe, qui aura lieu fin juin 94 au U.S.A. Leur prochain jeu ne s'appellera d'ailleurs pas autrement que World Cup USA 94.
Autre jeu présenté sur leur stand, L'Incroyable Hulk., jeu dans lequel vous allez pouvoir incarner le grand méchant homme vert. Celui-là même que vous avez déjà pu voir dans une série américaine à la télé, mais aussi dans divers comics.

•SUNSOFT n'avait rien de nouveau sur son stand. Nous pouvions retrouver Speedy Gonzales sur SNIN, qui sera très bientôt disponible en France, Daffy Duck sur SNIN, qui est déjà disponible, et Bugs Bunny in Rabbit Rampage (SNIN), testé dans ce numéro. On pouvait aussi voir Superman sur Super Nintendo, déjà présenté à Las Vegas. Les prochaines cartouches de Sunsoft inspirées de dessins animés, c'est pour un peu plus tard sur nos consoles.

OFFREZ-VOUS LE PSG!

World Class Champion
ENDORSED BY
PSG
PARIS SAINT-GERMAIN

LE NOUVEAU JEU VIDEO POUR LES CHAMPIONS

Disponible sur :
Megadrive Super Nintendo

GEM

Jeux & astuces
3615 Acclaim
36.68
10.25
2,19 F/mn

Acclaim entertainment
SKYROCK

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ECTS SALON

ZE KILLER EN VACANCES

Après le rifififi de Paname (voir mon génial article), Pasqua a lancé les RG à mes trousses, et j'ai dû me mettre au vert pour me faire oublier quelque temps. J'ai d'abord pensé partir au Canada, pour m'entraîner à la tronçonneuse (il paraît qu'il y a plein de forêts là-bas), et puis je me suis rappelé qu'A.H.L., Pizza-Coca et la banane allaient à l'ECTS pour faire du gringue aux éditeurs. Fallait que j'y aille pour cracher dans la soupe. Et je vais commencer tout de suite: vous vous rappelez avoir voté, mes chérubins, pour ce que vous trouviez être le jeu le moins nul de l'année. Zelda GB, que vous avez dit (j'ai rien contre). Cérémonie prévue, costard-cravates et pin-up à gogo, je me suis dit que Ze Killer pouvait pas rater ça. Je comptais me bâfrer de petits-fours, piquer des bouteilles de champ' et pincer quelques fesses... Raté, des mastars à l'entrée m'ont annoncé le tarif pour pénétrer l'auguste temple: 55 £ (500 balles!). Et ta sœur! J'ai failli faire un massacre en commençant par la poignée de gorilles, et puis je me suis dit que si je rentrais, ils étaient capables de me faire banquer la "coupe", l'Award (un bidule noir qui doit coûter la peauduc)!

IL COURT, IL COURT, ZE KILLER...

CHEZ SONY, FUN'N'GAMES

(SNES & MD)

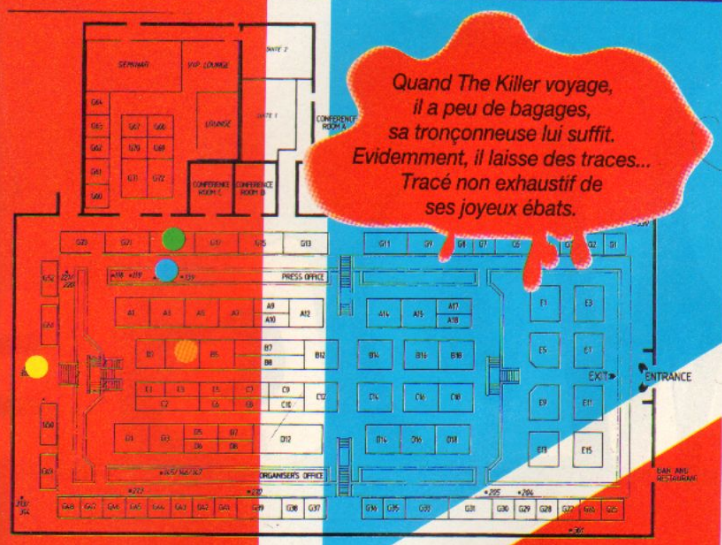
Messieurs, à vos Pampers. Voilà un truc qui aurait dû s'appeler "Mon tout premier jeu" ou, au choix, "Refilons des daubes aux gnards, n'y verront que du feu". Des graphismes grossiers, baveux, foireux. Un grand classique de l'édition: roulez jeunesse (dans la farine), c'est papa qui paie. Evidemment, on peut compter sur l'éditeur pour que le prix ne soit pas en conséquence! Il ne faut pas prendre les enfants de Ze Killer pour des connards sauvages, Sony qui mal y pense!

IL EST PASSÉ PAR ICI...

INTERPLAY OCEAN OU SONY? CLAYMATES

(SNIN)

Gnangnan, cueul, nunuche et bébête, un jeu doté d'animations "extraordinaires" technique pâte à modeler. Génial! Hic: des animations, j'en n'ai pas vu lourd. Je suis allé voir Interplay avec ma hache double tranchant: "Rien à voir, m'sieur, c'est Ocean qui a repris..." Chez Ocean: "Ah! non, Votre Seigneurie, c'est Sony qui..." Chez Sony: "Mais, très vénéré lumineux, sans mettre en doute votre omniscience, c'est Interplay..." Retour à l'envoyeur. Notez, je comprends qu'ils se refilent le bébé. Il est mort-né.



IL EST REPASSÉ PAR LA...

CHEZ ATARI TEMPEST 2000

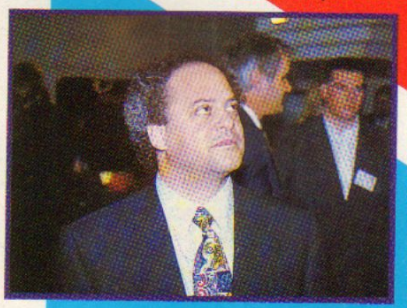
(JAGUAR)

Ils nous avaient déjà fait le coup avec Raiden, et pas mal d'autres... Ce n'est même pas que Tempest soit franchement mauvais, il n'a tout simplement rien à faire sur une machine de cette puissance. Sous le capot, c'est pas le rugissement du Jaguar, c'est un chaton qui couine. Pas très jouissif pour 64 bits (scusez, mesdames).

ET IL N'Y REVIENDRA PLUS!

ATARI, CIRCULEZ, Y A RIEN A VOIR

C'est notre (petit) Sam qui s'est mis en tête (toute petite) de faire cracher sa Valda au (grand) Sam Tramiel, le sous-boss d'Atari (son pater, Jack, le boss de fin de niveau, n'était pas visible). Notre confrère, rouge d'émotion: "Maître, quelle stratégie comptez-vous adopter pour les quelques décennies qui viennent?" Notre homme observe attentivement les petits zoziaux et lâche, d'un air pénétré: "No comment." Ça, c'est un scoop, mon coco. En français, ça donne au choix: "Ça va mal, et si je le dis, ça va encore empirer." Ou: "On prépare un coup bien tordu, mais on veut en garder la primeur pour nos concurrents." Atari ra bien qui rira le dernier...



EPILEPTIK

BOUTIQUE:
45 Bvd
MURAT
75016
PARIS
40 71 04 04

NOS JEUX DANS TA GUEULE

SNES/SNIN/SFC

JUNGLE BOOK	529 F
MEGAMAN SOCCER	529 F
SUPER METROID	529 F
FIFA SOCCER	529 F
RANMA 1/2 4	TEL
RISE OF THE ROBOTS	TEL
STUNT RACE FX	589 F
ATOM KID	589 F
ASTRO GO ! GO !	589 F
FINAL FANTASY 6	TEL
LES SCHTROUMPFS	TEL

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
DRAGON BALL Z "NEW"	499 F
SHADOW RUN	329 F
FLASH BACK	329 F
STAR WING	199 F
ZELDA	199 F
STREET FIGHTER	299 F
ERIC CANTANA	299 F
POOKIE AND ROKIE	299 F
COOL SPOT	329 F

MEGADRIVE

DRAGON BALL 2	549 F
JUNGLE BOOK	429 F
LAND STALKER	429 F
ETERNAL CHAMP	499 F
SONIC 3	529 F

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
STREET FIGHER II	299 F
ROCKET KNIGHT	299 F
FLASH BACK	299 F
SONIC	199 F
FATAL FURY	199 F
TURTLE FIGHTER	299 F
ROBOCOP VS TERMINATOR 2	249 F
THUNDER FORCE 4	199 F
SIDE POCKET	249 F

GAMEBOY OKAZS

CONSOLE + 1 JEU 249 F
LA TONNE DE JEUX A PARTIR DE 79 F

3DO

CONSOLE PAL	4990 F
CONSOLE NTSC	4490 F

THE HORDE/ TOTAL ECLIPSE, OUT OF THIS WORLD/ NIGHT TRAP/ MICRO COSM/ ESCAPE FROM . . ./ JOHN MADDEN/ SUPER WING COMMANDER/ STAR TREK/ TWISTED GAME SHOW . . .
. . . ET TOUTES LES NEWS

JAGUAR

CONSOLE	2190 F
CRASHEN GALAXY	399 F
RAIDEN	399 F
DINO DUNE	399 F
ALIEN VS PREDATOR	TEL
TEMPEST 2000	TEL
CHECK FLAG	TEL

NEO-GEO OKAZS

SAMOURAÏ S.D.	1190 F
VIEW POINT	1190 F
LAST RESORT	990 F
FATAL FURY	1390 F
ART OF FIGHTING	849 F
SUPER SIDE-KICKS	990 F
NEO	1649 F
FATAL FURY 2	990 F
WORLD HEROES 2	TEL

- MANGAS ! ! DE 1 A 37 a partir de 35 F
- K7 VIDEOS DBZ, SAILOR MOON a partir de 189 F
- POSTERS DBZ, SAILOR MOON STREET FIGHERT a partir de 30 F
- CARTES PLASTIFIEES
- FIGURINES DBZ a partir de 120F
- PUZZLES 500 et 1000 pieces
- TEE SHIRTS DBZ

NOUS RACHETONS LES CONSOLES S. NINTENDO ENDOMMAGEES

ATTENTION, CES OFFRES SONT A TOUT MOMENT REVISABLES SANS PREAVIS ET DANS LA LIMITE DE NOS STOCKS.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS
TELEPHONE: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER PLUS 30F DE PORT	

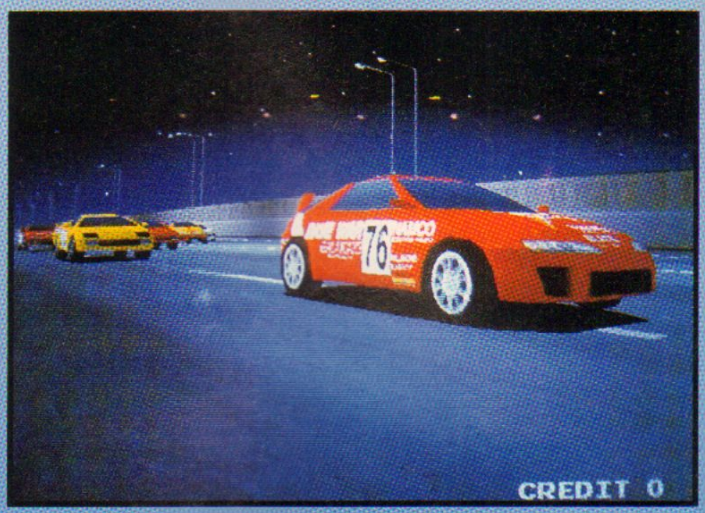
Nom: Prenom: Téléphone:
Adresse: C.P. : Ville:
Signature:

C+32

ARCADE

RIDGE

Chaud, devant! Voici une toute nouvelle course de voitures signée Namco, j'ai nommé Ridge Racer. Considéré par de nombreux joueurs comme étant le concurrent direct de Virtua Racing de Sega, Ridge Racer est en fait assez différent: Virtua Racing est une simulation de Formule 1 et Ridge Racer est une course du type Indy Car.



Voici qui vous prouve que ce ne sera pas à une course de de F1 à laquelle vous participerez. En fait, Ridge Racer vous mettra dans la peau d'un conducteur de rallye, avide de sensations (très!) fortes.

J'EN AI RÊVÉ, NAMCO L'A FAIT

Les graphismes sont de toute beauté et pour cause: Ridge Racer n'utilise pas moins de 32 000 couleurs! Mais non, vous ne rêvez pas, c'est possible. Ce jeu a été programmé avec le système 22, qui permet non seulement d'afficher 240 000 polygones, mais aussi d'appliquer des textures sur lesdits polygones. Ainsi, Ridge Racer offre de somptueux décors. Cela change des premières simulations où trois panneaux et un arbre se battaient en duel. Ici, un hélicoptère surveille le bon déroulement de la course, qui aura lieu tantôt près d'une plage avec de superbes palmiers, tantôt près d'un canyon, ou même sur le périphérique extérieur. De plus, en vous attardant sur le circuit, vous pourrez admirer à travers le pare-brise les couchers de soleil. En bref, la finition graphique de Ridge Racer est un joyau. Unique.

Le travail réalisé sous Silicon Graphics permet des placages de texture hors du commun. Cela donne un réalisme saisissant à ce passage. Et je ne vous parle pas du son.

"La mer, qu'on voit danser... le long des golfes clairs... La la lalalala." Cessons-là ces chansons pathétiques, et concentrons-nous un peu sur la conduite, qui risque de devenir délicate dès le prochain virage...

CE JEU EST SPORTMIDABLE

Ridge Racer est tout bonnement impressionnant, que ce soit au niveau des graphismes, de la maniabilité ou du son. Vous m'arrêterez en me disant que ce jeu de Namco ne propose que deux circuits. Et encore: le premier n'est qu'un raccourci du second. Donc, une fois ceux-ci parcourus, il n'y aura plus aucun intérêt à y rejouer. FAUX! Namco a, en plus du mode Course normal avec ses trois niveaux de difficulté (Novice, Intermediate, Expert), introduit un mode T.T., qui est un face-à-face avec l'ordinateur, le gagnant étant le plus rapide. Malheureusement, le seul reproche important que l'on pourrait faire à ce jeu est qu'il est impossible de jouer contre un autre joueur humain (ou martien, si vous en trouvez un dans le coin). En revanche, il était possible de jouer à Virtua Racing jusqu'à huit! Mais l'arrivée de Daytona de Sega risque de faire tomber la suprématie de ce jeu. Peut-être que Namco va nous pondre un Ridge Racer II avec plusieurs courses, la possibilité de jouer à deux joueurs ou plus... En attendant, jouez-y, il est fantastique, phénoménal, extraordinaire, bref génial.

RACER

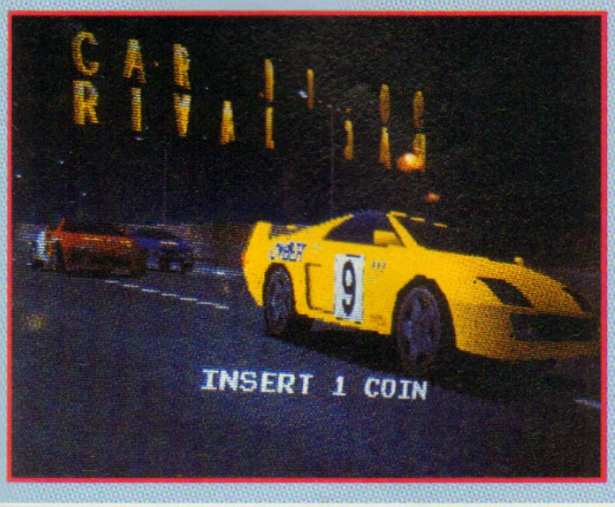
Il est certain que ces complexes urbains n'ont pas le charme ineffable des bords de mer. Le bitume n'a jamais fait rêver personne, raison de plus pour prendre de la vitesse, et terminer premier très vite.

PERFECT, MR NAMCO

Le choix de la conduite manuelle vous permettra évidemment de gagner quelques km/h supplémentaires. Toutefois, l'utilisation d'une boîte de vitesses automatique simplifie le contrôle du véhicule.

La jouabilité de Ridge Racer est exemplaire, impeccable, voire deux peccables. La voiture répond parfaitement bien et immédiatement aux plus légères impulsions du volant. La présence d'un boîtier de six vitesses et d'une troisième pédale, l'embrayage, rend cette simulation plus réaliste encore que Virtua Racing. Toutefois, les novices préféreront sans doute conduire avec une boîte automatique (dès lors, l'embrayage est supprimé). L'impression de vitesse est hallucinante: on sent nettement la différence quand on roule à 160, 200 ou 220 km/h.

Voici la bête. Cet engin est doté de six vitesses et peut démarrer au quart de tour, à condition qu'on l'alimente de quelques pièces...



THREE, TWO, ONE, GO!

Vous aurez le choix entre six morceaux de musique différents que vous choisirez à l'aide du boîtier de vitesses. Ils sont très entraînants et donnent l'impression que vous écoutez la radio. Tout au long du jeu, de magnifiques voix digitalisées commentent votre conduite. Selon vos performances, elles se contenteront de vous faire des compliments, vous prodigueront des conseils ou bien des mises en garde. Le bruit du moteur est très bien rendu et si vous patinez au démarrage, vous l'entendrez!

En plus des superbes voix digits et de thèmes musicaux de qualité, vous aurez même le droit de contempler quelques plantureuses donzelles en maillot qui, malheureusement, ne viendront pas vous saluer lors de votre victoire.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut les p'tits clous, ça cogne sec? Et, puisque c'est le mois de mai, je commencerai par un petit dicton: "En mai, fais ce qu'il te plaît, mais n'oublie pas le courrier des lecteurs!" Avec le mois de mai, les beaux jours arrivent, la nature est en fête. Trollie n'échappe pas non plus à ses instincts primitifs: il vient de me confier qu'il est amoureux de la chèvre de Spy. Eh oui, je ne vous l'avais pas dit, mais Spy a adopté, lors de son pèlerinage à la fête du fromage de brebis de Saint-Bouc-les-Deux-Alpes, une petite chèvre. Quand il l'a amenée à la rédaction, Trollie est tombé amoureux... Depuis, il ne se passe pas une journée sans qu'il lui fasse une déclaration d'amour. Sam, quant à lui, a pris une grande décision: il a décidé d'arrêter le Coca Cola, et s'est mis à l'eau plate. Le contrat avec la grande société américaine de boissons gazeuses est donc terminé. Heureusement, il lui reste encore son accord avec Pizza Hut! Enfin, Niiico m'a demandé de passer un message de la plus haute importance. Le voici, tel qu'il me l'a confié: "Cher Marc et cher Morgan, je vous remercie du superbe repas auquel vous m'avez invité. Les pâtes étaient fraîches tout en étant chaudes [allez comprendre!]. La part de fromage, bien qu'un peu légère, était vraiment bonne. Mais ce qui m'a surtout plu, c'est le gâteau au chocolat: quelle merveille! Alors, c'est avec une immense joie que je vous inviterai au MacDo à côté de chez moi! Bisous les affreux!" Bon, maintenant que j'ai donné des nouvelles de tout le monde, il est temps de commencer à répondre à vos questions. Mais, avant, je vais lancer deux super-concours à tous les lecteurs du courrier. Le premier consiste à m'envoyer une photo truquée avec les têtes de nos testeurs. Par exemple, prenez une pub pour des maillots de bain dans le journal de vos parents et collez un dessin de nos têtes à la place de celles des mannequins. Soyez imaginatifs! Le deuxième concours consiste à inventer un timbre à mon image. Son format devra être celui d'une carte postale, c'est-à-dire 10 cm x 15 cm. Un abonnement à Consoles+ sera offert dans chacune des catégories, et les meilleurs seront publiés. Envoyez vos œuvres à: Bomboy, Concours Timbres/ Trucages photo, Consoles+, 75754 Paris Cedex 15.
A bientôt, les p'tits clous!

Bomboy

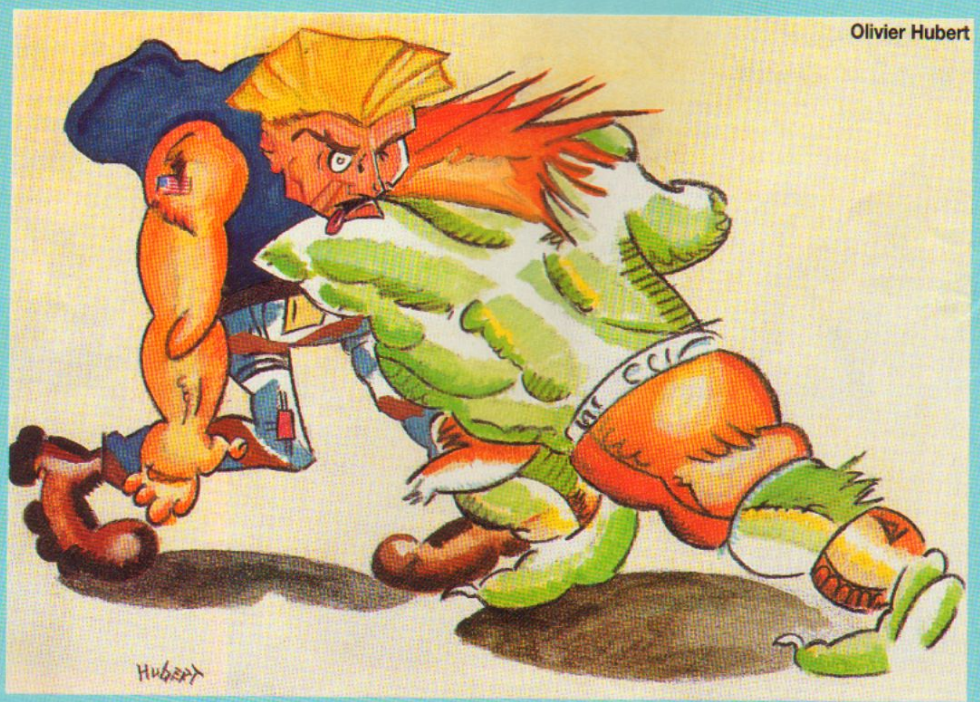
ADRIEN, LECTEUR ANONYME, SOUHAITE GARDER L'ANONYMAT

Salut à toi, roi des nains.
Je sais que te lécher les bottes ne sert à rien, mais j'ai tout de même envie de te dire que, sincèrement, j'ai déjà lu plusieurs mags sur les consoles, et que le tien est le seul que j'achète et que je trouve bien.
C'est aussi la première fois que j'écris à un journal. Voici mes questions:
1) Comment vous organisez-vous pour travailler à la rédaction de Consoles+? Comment vous partagez-vous le travail? Sont-ce toujours les mêmes journalistes qui font les mêmes travaux? Par exemple, avez-vous décidé entre vous que ce serait toi, Bomboy, qui t'occuperais toujours de la rubrique "Courrier" et que les autres journalistes ne te remplaceront qu'en cas de problème?
2) Le métier de journaliste est-il dur et fatigant? Si oui, pourquoi?
3) Combien de temps mettez-vous pour faire un travail ou un article? Quels sont vos horaires et quel est votre emploi du temps?
4) A ces questions, je voudrais que tu répondes sérieusement, en me disant la stricte vérité car je n'aime pas les mystères: qui est Ze Killer, et pourquoi Bomboy et Ze Killer sont-ils toujours représentés en dessin? Quelles sont leurs véritables tailles?
5) J'aimerais m'acheter une batterie qui sert aussi d'adaptateur-secteur pour ma Game Boy. Que me conseilles-tu?
Je t'en supplie, publie ma lettre, car je m'intéresse beaucoup au métier de journaliste et aussi parce que j'ai passé deux jours devant l'ordinateur de mon père pour la faire. Voilà, j'espère que je n'ai pas été trop long et trop ennuyeux. Salut!

Le Lecteur fantôme (ne publie pas mon nom réel, s'il te plaît)

Ne t'inquiète pas, Adrien, je ne dirai à personne ton vrai nom. Si tu désires t'appeler le Lecteur fantôme afin de garder l'anonymat, je respecterai ton désir. Ainsi, Adrien, la vie de la rédaction semble beaucoup t'intéresser. Voilà donc les réponses à tes questions.
1) Voici comment s'organise la vie à Consoles+: le rédacteur en chef ainsi que Spy, Niiico et Sam téléphonent à tous les éditeurs du marché des jeux vidéo afin qu'ils nous envoient leurs dernières productions. Quand les jeux sont reçus, les tests sont partagés entre les rédacteurs de Consoles+. Chacun d'entre nous a ses préférences et ses spécialités. Par exemple, il n'est pas question de faire tester un jeu de sport à Sam, il ne les supporte pas! Les jeux de plates-formes sont plutôt pour Niiico et les jeux d'action/réflexion pour Spy.

Olivier Hubert



De toute façon, on s'arrange toujours entre nous, y'a pas d'problèmes. Quant au courrier, il n'y a pas eu photo à l'arrivée: c'est à coups de hache dans les tibias que je me suis emparé de cette rubrique. Jusqu'à nouvel ordre, personne ne viendra prendre ma place au courrier. J'affûte chaque jour ma hache en cas de besoin... Qu'ils y viennent, ces crapauds gluants, et je les hache!

2) Il serait malhonnête de dire que le métier de journaliste est très fatigant. En fait, c'est un métier plutôt sympa. Mais, en fin de mois, en période de bouclage, je dois dire que toute la rédaction est sur les nerfs: il faut rendre un maximum de tests le plus rapidement possible. L'effervescence est incroyable. A côté de cela, deux aspirines dans un verre d'eau, c'est de la gnognote! C'est à ce moment que le métier de journaliste est le plus difficile.

3) En règle générale, un test de jeu se fait en deux jours. Le premier jour est consacré entièrement au jeu. On joue à fond en essayant d'aller le plus loin possible. Le deuxième jour, on écrit notre article (cela demande deux heures en moyenne). Enfin, on recommence à jouer et on prend des photos du jeu. Mais des jeux complexes comme Super Mario World, Zelda 3 ou encore Landstalker demandent pratiquement une semaine entière pour être décortiqués. C'est du travail, crois-moi! Nos horaires sont variables. Il n'est jamais question d'horaires fixes. C'est-à-dire que les horaires 8 h 30-12 h 30 et 14 heures-18 heures, nous, on ne connaît pas. On gère notre temps de travail en fonction des tests que l'on a à faire ou des articles à rédiger. On arrive le matin à des heures variables, et on peut terminer notre journée à 2 heures du matin en période de bouclage!

4) Ze Killer et moi sommes des personnes qui veulent garder l'anonymat, tout comme toi. Ainsi, nos vrais visages ne sont connus que des personnes de la rédaction. Tu te rends compte, si jamais on connaissait le visage de Ze Killer, il se ferait lyncher par les éditeurs. Et puis, moi, si on me reconnaissait, les filles me tomberaient dans les bras! C'est pourquoi je préfère ne pas sortir de la rédaction. J'y suis parfaitement bien!

5) Une batterie qui sert aussi d'adaptateur-secteur pour ta Game Boy? Oui, tu as de la chance, ça existe! Je te conseille même celle de Nintendo. Pour plus de renseignements, adresse-toi directement à ton revendeur préféré.

Bomboy, nain très connu qui ne veut pas rester dans l'anonymat

LA CHOSE NOUS ÉCRIT QUELQUE CHOSE

Salut Bomboy.
Votre mag est vraiment génial, je vous suis depuis le n° 4, et il n'a cessé de s'améliorer. Bon, je passe sur les compliments car je ne suis pas doué pour les flatteries.
1) Je viens d'acheter Flashback sur Super Nintendo. Arrrrgh, le pied, ce jeu est génial! Il envoie Another World aux oubliettes. Rarement jeu ne m'a procuré autant de plaisir. Le seul reproche que je lui ferai est d'être un peu court. Avec deux ou trois niveaux de plus, cela aurait été le méga-pied. Qu'en penses-tu? Une suite est-elle prévue? Si oui, quand sortira-t-elle?
Je me suis également offert Zelda sur Game Boy. Alors là, quel choc! J'avais l'impression de jouer à Zelda 3 sur une Super Nintendo. Il est encore plus prenant et plus fun que sur la 16 bits. Comme quoi, une machine aussi limitée que la Game Boy, si elle est bien exploitée, peut supporter de très grands jeux! Bon, je continue mes questions.
2) Pour quand est prévu Addams Family Values sur Super Nintendo? Voilà deux mois que j'en entends parler, et aucune date de sortie n'est encore annoncée. Est-il aussi prenant, dans le bon sens du terme, que Zelda 3?

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

3) Que vaut Rock 'n Roll Racing? Je sais que la musique est géniale, mais le fun est-il au rendez-vous? Si oui, quel est le meilleur jeu entre Lamborghini Challenge et Rock 'n Roll Racing?
4) Et, enfin, une dernière petite question: pour quand est prévu Super Street Fighter II X?
Voilà, j'espère que tu ne t'es pas trop pris la tête avec mes questions.

The Thing

Salut La Chose! Y aurait-il un rapport entre toi et cette grosse bestiole qui fait partie de l'équipe des FF (Fantastic Four, comprenez les "Quatre Fantastiques")? Si tel est le cas, tu dois avoir de gros problèmes de sommier!

1) C'est vrai, Flashback est un superbe jeu d'aventures/action, mais je ne suis pas certain qu'il envoie aux oubliettes l'excellent Another World! Une suite de Flashback est à mon avis évidente, vu le succès du premier épisode! En revanche, je peux déjà t'annoncer que la suite d'Another World est terminée sur Mega CD, et déjà disponible en Angleterre. Nom de cette suite: Heart of the Alien.

2) Addams Family Values est annoncé pour le mois de juin. Ce jeu, comparable au génial Zelda 3 par ses graphismes et le genre de l'aventure, risque fort de faire un carton! L'été sera chaud, je vous le garantis! De toute façon, dès qu'on en saura un peu plus, Consoles+ vous fera une super-preview du tonnerre-qui-tue-la-mort!

3) Rock 'n Roll Racing est effectivement un jeu où le fun est au rendez-vous, surtout en mode 2 joueurs! La musique est vraiment exceptionnelle, à la hauteur du son laser! Le fait de pouvoir jouer à deux simultanément relance sans cesse le plaisir de jeu. On peut choisir de faire équipe avec son partenaire et ainsi se débarrasser des adversaires, ou alors de jouer les crapules en minant le terrain, en tirant des missiles sur son ami. Moi, à choisir, je prendrais sans hésitation Rock 'n Roll Racing!

4) Super Street Fighter II X est en effet prévu sur Super Nintendo. Cependant, Capcom ne nous a donné aucune date de sortie précise. Il va falloir attendre encore et encore!

Bomboy The Dwarf

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

THOMAS TOKETCHUP EST PARMI NOUS. SALUONS-LE!

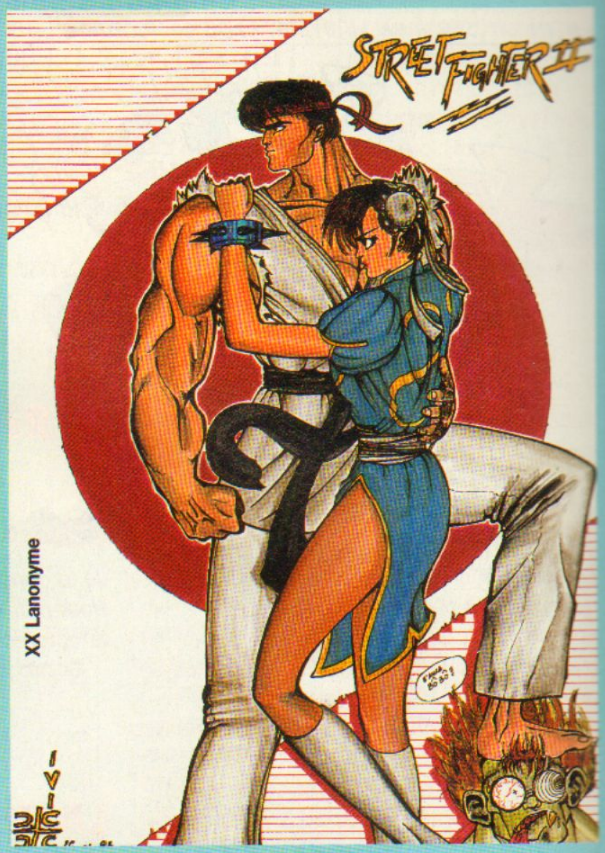
Salut,
Je m'appelle Thomas, je voudrai premièrement vous dire que j'adore votre magazine. Ma question est la suivante: j'aimerais acheter Dragon Ball Z 2 en version japonaise sur ma Super Nintendo, mais mon copain me dit qu'il faut l'Universal Adaptator. C'est pourquoi j'aimerais savoir s'il est préférable que j'attende la version française ou s'il faut acheter cet adaptateur? Merci de ton conseil, Bomboy.

Thomas

Voilà une lettre comme je les aime: courte, simple et précise. Je dois dire que Thomas est un très jeune lecteur si j'en juge son écriture. Et qui dit jeune, dit souvent petit. Moi, le roi des nains, je ne peut être que content! Répondons donc (amusant, comme consonance, non?) au petit Thomas Hawk.
Ton copain a tout à fait raison: il faut l'Universal Adaptator pour pouvoir jouer à la version japonaise de Dragon Ball Z. Je te conseille d'attendre la sortie officielle de ce jeu en France, prévue pour le mois de juin. Ceci pour deux raisons. La première semble évidente: cela te coûtera beaucoup moins cher! Faisons un rapide calcul: le jeu Dragon Ball Z 2 japonais coûte environ 650 F, l'Universal Adaptator te reviendra à 150 F. Pour 800 F, tu pourras jouer à Dragon Ball Z 2 sur ta console française! Cela fait cher la minute de jeu, non? Deuxième raison: il est bien plus agréable de jouer à un jeu où tu comprends ce qui est écrit sur les différents tableaux. Car je pense que tu ne parles pas le japonais couramment?

Bomboy'oketchupamora
Kaneda San

Jérôme Perdoux



RASCAL, UN ROLLER MAN QUI AIME ZE KILLER

Salut à toi, Bomboy. J'apprécie énormément la rubrique "Courrier", mais passons le baratin. J'en viens directement aux questions.
1) Est-ce que Zelda 4 sortira un jour? Si oui, quand?
2) A Game World propose pour 395 F de modifier une Super Nintendo pour la rendre 100% compatible avec les cartouches japonaises et américaines. Y a-t-il une arnaque? Les cartouches américaines n'ont pas le même format et ma télévision fonctionne en 50 hertz.
Voilà, je sais que tu aimes les lettres courtes, alors je te laisse.

L'abonné au super-mag, Rascal!

P.S.: J'adore Ze Killer, et surtout les dessins que l'on trouve dans sa rubrique. Celui de mars est génial, je suis moi-même Roller Man. Bravo au dessinateur!
P.P.S.: Bon rétablissement pour ta jambe!

Rascal, rassure-moi, ce n'est pas ton vrai nom? Ouf, j'ai eu peur! Tu sais qu'avec Rascal, on peut faire plein de jeux de mots: Rascal Lifornie, Rascal De Meuble, Rascal Butte... j'en passe et des meilleurs. Passons si tu le veux bien aux réponses, d'ac?

1) Je pense effectivement que Zelda 4 sortira un jour sur console. Cependant, je doute que ce soit sur Super Nintendo. Tout porte à croire que ce sera sur la future 64 bits de Nintendo, encore connue sous le nom de Project Reality. En tout cas, ce que je peux t'affirmer aujourd'hui, c'est qu'un nouveau Zelda est sorti sur la NES au Japon! Banana San est déjà sur le coup!
2) A Game World propose en effet de modifier ta console Super Nintendo (SNIN) pour la rendre 100% compatible Super NES (américaine) et Super Famicom (japonaise). En effet, un technicien va ouvrir ta console française et y ajouter quelques composants électroniques, ainsi qu'un petit interrupteur sur le devant de ta Super Nintendo. Cet interrupteur sert à faire passer ta console de 50 hertz (norme française) en 60 hertz (norme américaine et japonaise). Ce passage se fait sur toutes les télévisions françaises quels que soient leur modèle et l'année d'achat, sans aucun problème. De plus, en 60 hertz, tout l'écran de télévision est utilisé, il n'y a plus de bandes noires au-dessus et en dessous de l'écran de jeu. Le jeu est aussi plus rapide! Le seul problème, tu l'as bien écrit, c'est que les cartouches américaines sont carrées et qu'elles ne rentrent pas dans le port de la Super Nintendo. Il suffit d'avoir un vieil adaptateur et le tour est joué. Il n'y a pas d'arnaque, car moi, Bomboy, j'ai fait modifier ma console et elle fonctionne à merveille! Il faut prévoir un délai de plusieurs

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT

PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

HARD DISCOUNT SHOP

PROMOTION SPÉCIALE HDS :

NBA JAM Super-Nintendo 499 F

NBA JAM Mégadrive 449 F FIFA Football Mégadrive 395 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

SUPER-NINTENDO

– TOP 10 –

Equinox	445 F
Dragon Ball Z 3	695 F
Sky Blazer	345 F
Megaman X	495 F
Flashback	395 F
Secret of Mana	495 F
Kings of Dragons	495 F
Megaman Soccer	495 F
Wizardry 5	495 F
Aladdin	345 F

Alien 3	325 F
Amazing Tennis	245 F
Bomberman	345 F
Bugs Bunny	495 F
Cantona Football	395 F
Championship Pool	445 F
Choplifter 3	395 F
Clayfighter	445 F
Clay Mates	445 F
F1 Pole Position	395 F
Goal 2	445 F
Lamborghini Challen.	275 F
Legend of Zelda	375 F
L'Empire C. Attack	495 F
Lost Viking	395 F
Lufia	445 F
Mario All Stars	345 F
Mr Nutz	345 F
NBA Showdown	445 F
NHL Hockey 94	445 F
NHL Stanley Cup	395 F
Nigell Mansell	395 F
Ninja Warriors	445 F
Rainbow Bell	395 F
Rock'n Roll Racing	445 F
R Type 3	445 F
Sensible Soccer	395 F
Side Pocket	395 F
Sim City	345 F
Sky Blazer	445 F
Starwing	245 F
Super Mario Kart	385 F
Tecmo NBA Basket.	445 F
The 7 th Saga	495 F
T2 Arcade Game	395 F
Turtles Fighter	445 F
Winter Olympics	445 F
Wolfenstein	445 F
Young Merlin	445 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Addams Family	195 F
Robocop 3	195 F
Rival Turf	195 F
Axelay	195 F
The Simpson's	195 F
UN Squadron	195 F
Super Aleste	195 F
WWF Wrestlemania	195 F
Bob	195 F
Earth Defense	195 F
Spiderman vs X Men	195 F
Streetfighter 2	195 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F*** *pour l'achat d'1 jeu et* ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

CONTROL PAD DYNA 1	**75 F**	ACTION REPLAY PRO	**395 F**
ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**		

N O U V E A U

JEUX CD 32

Alien Breed + Qwak	195 F
Arabian Night	95 F
Chaos Engine	195 F
Dangerous Streets	245 F
Elite 2	225 F
Fury of Furies	195 F
Heimdall 2	245 F
Labyrinthe of Time	195 F
Nick Faldo	195 F
Nigel Mansell	245 F
Overkill et Lunar	195 F
Pinball Fantasies	245 F
Pirates of Gold	195 F
Project X + F17	195 F
Sensible Soccer	145 F
Summer Olympics	145 F
Total Carnage	195 F
Whales Voyage	245 F

JEUX 3DO

Battle Chess	395 F
Crash'n Burn	395 F
Dead Hunt	395 F
Dragon's Lair	395 F
Escap. Monster Manor	395 F
Even More Incredible	395 F
John Madden Foot.	395 F
Lemmings	395 F
Mad Dog Mac Cree	395 F
Mega Race	395 F
Night Trap	395 F
Out of this World	395 F
Peter Pan	395 F
Road Rash	395 F
Sewer Shark	395 F
Space Shuttle	395 F
Stellar 7	395 F
Super Wing Command.	395 F
The Horde	395 F
Total Eclipse	395 F
Twisted	395 F

MEGADRIVE Française

– TOP 10 –

Virtua Racing	645 F
Dragon Ball Z	495 F
Sonic 3	495 F
Landstalker	445 F
FIFA Football	395 F
NBA Showdown	395 F
Castelvania	395 F
Formula One	345 F
Flashback	345 F
Eternal Champion	495 F

Addams Family	345 F
Aero the Acrobat	245 F
Aladdin	395 F
Best of Best	395 F
Bulls vs Blazer	245 F
Championship Pool	395 F
Chuck Rock 2	295 F
Columns 3	395 F
Davis Cup Tennis	345 F
Dragon's Revenge	295 F
Dr Robotnik	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Empire of Steel	145 F
General Chaos	395 F
Golden Axe 2	245 F
Green Dog	195 F
Hyper Dunk	395 F
Jungle Strike	345 F
Jurassic Park	345 F
La Panthère Rose	395 F
Lethal Enforcer	495 F
Megalomania	145 F
NHLPA Hockey 94	395 F
Prince of Persia	395 F
Robocop vs Terminator	395 F
Rocket Knight	345 F
Rolling Thunder 3	245 F
Shadow Run	425 F
Sonic Spinball	395 F
Splatter House 3	295 F
Spiderman vs X Men	195 F
Startrek	445 F
Steet Fighter 2	395 F
Summer Challenge	195 F
T2 Judgement Day	325 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Tecmo W. Cup Soccer	295 F
Tiny Toon	345 F
Toe Jam & Earl 2	395 F
Turtles Fighter	395 F
Wimbledon Tennis	345 F
Winter Olympics	395 F
WWF Royal Rumble	395 F
Zombies Ate...	395 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Cosmic Space Head	175 F
Fantastic Dizzy	175 F
Gunship 2000	175 F
Global Gladiator	175 F
Batman Returns	175 F
Indy Last Crusade	175 F
Grand Slam	175 F
Krusty's Fun House	175 F
Strider	175 F
Decapattack	175 F
Lemmings	175 F
Street of Rage	175 F

MEGA KEY 1	**125 F**
MEGA KEY 2	**99 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**
CONTROL PAD PRO 2	**95 F**

MEGA CD

After Burner	345 F	Lethal Enforcer	445 F	Prince of Persia	345 F
Chuck Rock	345 F	Mad Dog Mac Cree	395 F	Prize Fighter	395 F
Dracula	345 F	Mansion Hidden	425 F	Sewer Shark	395 F
Ecco	395 F	Microcosm	345 F	Silpheed	395 F
F14 Tom Cat Alley	445 F	Monkey Island	345 F	Sonic	395 F
Final Fight	345 F	Mortal Kombat	345 F	Spiderman Kingpin	345 F
Ground Zero Texas	395 F	NHLPA 94	395 F	Thunderhawk	395 F
Hook	345 F	Night Trap	445 F	Wonderdog	345 F
Jurassic Park	445 F	Powermonger	395 F	WWF Rage in Cage	345 F

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandaï Nintendo. Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega. Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . .

REGLEMENT :

- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration —/—
Signature :

TITRES 13 CONS +	CONSOLE	PRIX
C+32 Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

semaines entre l'instant où tu envoies ta console au magasin et le jour où tu la récupéreras.

Bomboy, le nain aux jeux de mots destructeurs

P.S.: J'adore aussi les dessins de Ze Killer.
P.P.S.: Ma jambe va beaucoup mieux, je te remercie. Je cours comme un lapin. Attention aux coups de hache dans les tibias et les chevilles.

DAVID JEANNE NOUS ÉCRIT. FILLE OU GARÇON?

Salut Bomboy,
Je passe le bla-bla habituel, genre "Ton mag' est génial", car tu le sais déjà. J'en viens donc aux questions.
1) Un troll de la quarante-douzième profondeur m'a mordu, et, depuis ce jour, des boutons me sortent de partout sur le visage. Cela m'ennuie beaucoup, car ma trollesse n'ose plus m'embrasser. Que dois-je faire?
2) Dans le dernier numéro, tu dis à un de tes humbles serviteurs qui hésite entre Secret of Mana et Zelda 3 d'en acheter un et de se faire offrir l'autre. J'ai Zelda 3 et Secret of Mana et je peux te dire que Zelda 3 se fait doubler par Secret of Mana. En bref, Zelda a trouvé son maître, na!
3) La Reality de Nintendo sera-t-elle compatible avec la Super Nintendo, comme le Mega CD 2 avec la Megadrive 2? Si oui, les jeux Super Nintendo auront-ils des graphismes aussi améliorés que ceux de la Reality?
4) Même question, mais avec le Jaguar d'Atari et les ordinateurs du style Atari 1040 STE. Si le Jaguar est compatible, me conseilles-tu d'attendre la Reality ou bien d'acheter le Jaguar (en sachant que j'ai un Atari 1040 STE)?
5) Une suite est-elle prévue à Secret of Mana?
Voilà, j'ai fini. J'espère que tu me publieras, sinon rien, même ta hache, ne pourra m'arrêter. Un coup de Kameameha et Bomboy ne sera plus qu'un souvenir!

David Jeanne, le supernintendomaniaque

P.S.: Si tu veux mon adresse, tu peux m'écrire chez moi, je n'ai pas déménagé.

Christophe Burillon

Christopher Sieux

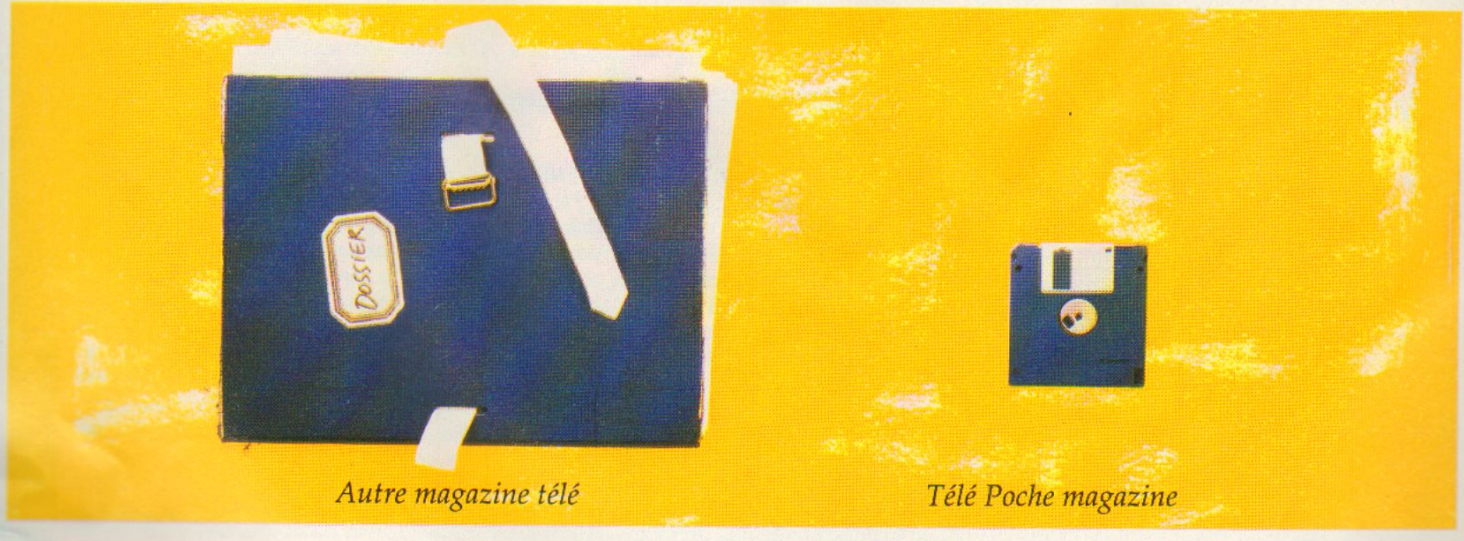
David Jeanne, j'ai encore un doute, tu es un garçon ou bien une fille? C'est pas malin de signer tes lettres par ton nom et ton prénom. La prochaine fois, je me fâche tout rouge! Enfin, je vais quand même répondre à tes questions.
1) Les trolls de la quarante-douzième dimension sont vraiment de sales bestioles! Leur morsure entraîne des éruptions de boutons d'abord sur le visage, puis sur tout le reste du corps! Le seul remède à cette maladie m'a été donné par un vieux Klong des montagnes: il faut que tu te fasses mordre le bras gauche par un troll de dimension suprême: ils sont bleus, tu ne peux pas te tromper.
2) C'est vrai que Secret of Mana est un jeu génial. Si tu penses qu'il explose Zelda 3, c'est ton avis, je ne peux pas t'empêcher de penser le contraire. J'aime beaucoup les deux jeux, et je les trouve aussi super l'un que l'autre.
3) Tu sais, le Project Reality, comme son nom le dit si bien, est encore un projet, même si les ingénieurs de chez Nintendo sont déjà en train de bosser dessus. Je ne crois pas que cette console sera compatible avec la Super Nintendo. Et je ne pense pas qu'un adaptateur soit un jour commercialisé.
4) Une chose est sûre: le Jaguar ne pourra jamais être compatible avec la gamme des ordinateurs 520 et 1040 ST. Je te conseille donc pour l'instant de garder ton argent: le Jd'Atari n'est de toute façon pas encore à la hauteur de nos espérances, ses jeux sont peu nombreux et pas vraiment extraordinaires.
5) Aucune idée. Ce que je sais, c'est que le titre en japonais de ce jeu était suivi d'un numéro 2. Secret of Mana est donc déjà la suite d'un premier épisode. Alors pourquoi pas une suite de cette suite... seul le temps nous le dira. En tout cas, comme toi, j'attends le prochain épisode avec une grande impatience!

Bomboy, garçon et nain de son état

P.S.: Si tu veux mon numéro de téléphone, passe-moi un coup de fil, je te le communiquerai sans aucune hésitation, mais non plus je n'ai pas déménagé.

Bravo à Olivier Hubert: il gagne l'abonnement du mois!
Merci à tous et à toutes pour vos dessins (n'oubliez pas de signer vos œuvres).

TÉLÉ POCHE. C'EST DANS LES PETITS FORMATS QU'ON TROUVE LE PLUS D'INFORMATIONS.



TÉLÉ POCHE. LE COMPACT MAGAZINE.

TÉLÉ POCHE MAGAZINE

ZE KILLER MANIFESTE CONTRE LES CARTOUCHES INDÉNIABLEMENT POURRAVES! (MAIS EDOUARD L'A PAS TUER!)

NOM: KILLER
PRENOM: ZE
AGE: Z'ÊTES QUI, UN FLIC EN CIVIL?
PROFESSION: CASSEUR

Quel mois d'avril, mes petits poissons! Je n'avais personne à étriper, ce matin-là, et ça me mettait d'une humeur de chien. Bref, j'étais déjà nerveux quand je suis sorti me balader sur les boulevards, il fallait même pas me demander l'heure (notez, ça ne m'arrive jamais, allez savoir pourquoi). Alors quand j'ai vu la masse de bipèdes qui s'agglutinaient sur le macadam, et gueulaient des cochoncetés ("Balladur, enlève ton CIP", "Smic ta mère", des trucs du genre), je me suis senti bouillir. Quelqu'un m'a bousculé et je me suis retrouvé le nez collé à la vitrine d'un magasin de jeux vidéo. J'ai même pas pris le temps d'arracher une oreille au mec (en civil) qui m'avait manqué de respect. Suffoqué que j'étais, les yeux m'en sortaient des orbites: mon coup de sang du mois, en Rom et en bits, le dernier Megaman, trônait sur l'étal! Est arrivé ce qui devait arriver: j'ai mis deux trois coups de pied dans la vitrine, et après il y en avait plus. Je suis entré me défouler un peu. En deux minutes, on s'est retrouvé à tout un tas, là-dedans, et tout le monde avait l'air de bien se marrer. "22 vl'a les flics", a beuglé un chérubin. "23 me voilà", que j'lui ai répondu et ça a déménagé dans l'arrière-boutique, j'ai pris un bon bain de sang bien chaud. Vous avez lu les journaux, non? C'est qu'avec moi, ça passe ET ça casse. Tout ça, c'est la faute à Capcom.

MEGAMAN'S SOCCER

DE CAPCOM SUR SUPER NES

Comme je vous l'ai dit, les hordes de barbares déferlant des profondes banlieues pour mettre la capitale à feu et à sang, cest du baratin... La vérité, c'est que si Capcom, l'une des meilleures boîtes de ce côté de la galaxie, ne s'était pas avisé de nous fourguer des sous-produits, jamais les manifs n'auraient dégénéré (ou en tout cas, pas à ce point!). Objet du délit: Megaman's Soccer.

Dès l'écran de présentation, j'ai dû pincer Niiico jusqu'au sang pour m'assurer que je ne rêvais pas. Ses hurlements m'ont convaincu: non, je ne rêvais pas. Le titre et... c'est tout, et dans des couleurs à tâcher la moquette, en plus. Après, ça empire: la portion de terrain sur laquelle vous taquinez la balle est ridiculement petite, ce qui rend la partie aussi limpide que du marc de café. La maniabilité navigue entre le médiocre et le nullissime, et les passes sont aussi aléatoires que les promesses d'un politicien en campagne électorale. Le tout sur un écran tellement bourré d'infos, avec des scores gros comme le poing (le mien, pas le vôtre), qu'il n'y a plus beaucoup de place pour le reste... C'est peut-être aussi bien, d'ailleurs.

ASTRAL BOUT 2

DE KING RECORDS SUR SUPER NINTENDO

J'avais trouvé le titre grotesque, et puis, après avoir un peu tâté de ce jeu de catch, j'ai bien dû reconnaître qu'il lui allait comme un gant. Astral Bout 2, les plus perspicaces d'entre vous l'auront deviné après une phase d'intense réflexion (allez-y doucement quand même, les gars), est la suite d'Astral Bout 1. Non, non, vous ne gagnez pas un abonnement à Consoles+. Le premier était un glaire de mouche coincé entre le nul et le zéro. Le second lui ressemble comme un frère. J'ai dû à nouveau pincer Niiico: gueule encore un peu, coco, que je me réveille de ce cauchemar (pas trop fort quand même, sinon je fais encore un tour)! Ça, c'est de la Super Nintendo, pas de la NES? Des sprites aussi maniables que beaux (et ils sont affreusement laids), des sons qui ressemblent à des cris de catcheur comme moi à Chantal Goya, une réalisation consternante... J'ai été douloureusement surpris quand j'ai appris que les Japonais avaient adoré. Un truc à devenir raciste. Si un éditeur a l'idée saugrenue de distribuer ce jeu en France, je me dévore le testicule gauche.

SLAMDUNK!

DE BANDAI SUR SUPER FAMICOM

Eblouissant! Une révélation! Comment n'y a-t-on pas pensé plus tôt? C'est vrai, quoi, jusqu'à Slamdunk, les éditeurs avaient pris l'habitude d'utiliser bêtement le maximum de l'écran. Aujourd'hui, Bandai invente un procédé révolutionnaire: son jeu n'en occupe plus qu'un petit tiers. Encore bravo! En bas, les scores et autres, en haut, les tronches d'athlètes et, au milieu, des joueurs atteints de nanisme, aussi hauts que larges, qui s'ébattent à la vitesse de tortues shootées au Temestat. Parfois, comme pris de frénésie, ils exécutent une passe, mais toujours en cloche, en attrapant la balle par dessous. Pas trop fort, ma chérie, tu vas te faire du mal! Authentique. Plus rarement, ils shootent (si si), et là, on atteint les sommets du grotesque: une animation interrompt l'action pour montrer les personnages en zoom, de dos, devenus miraculeusement des gros costauds à la musculature huileuse comme il faut (mon genre, quoi)! Au moment du tir au panier, affreusement lent (vous avez largement le temps de vous griller une clope avant qu'elle arrive à destination), nouvelle animation: le ballon en gros plan, qui file à la vitesse de la lumière (petites étoiles autour)! Le tout en japonais, à moins que ce ne soit du bulgare, pour ce que j'en sais.

THE AERO ACRO-BAT

CONSOLES +

LUDI GAMES

LUDI GAMES ET CONSOLES + VOUS PRESENTENT LE GAGNANT DU CONCOURS: MATHIEU COMPIN

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KILLER

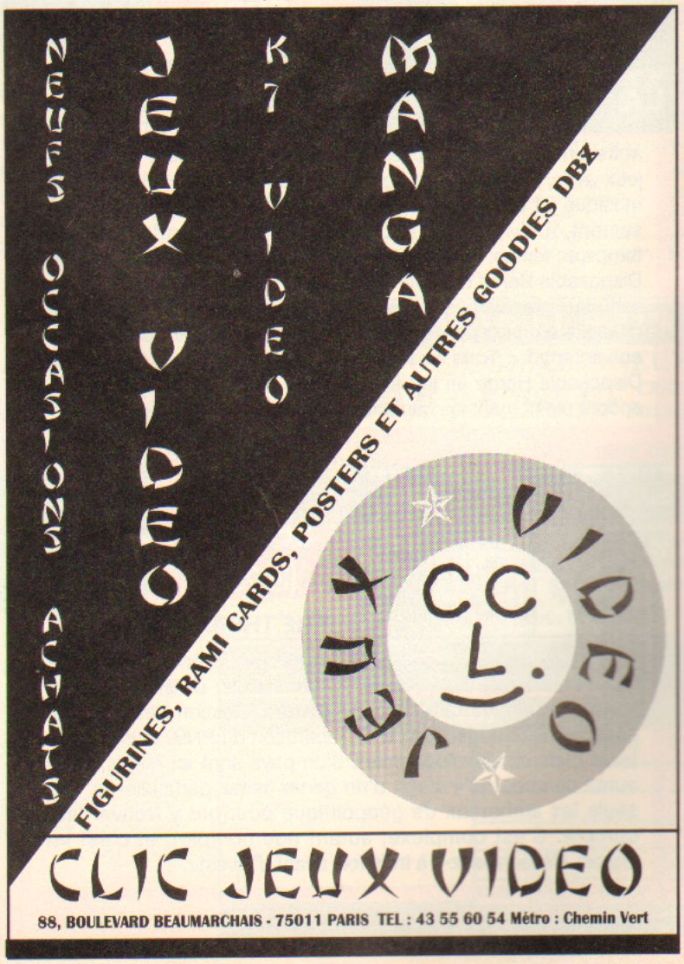
Alien Vs predator, Super Nintendo, 21
Bart vs the World, NES, 17
Baseball Heroes, Lynx, 15
Blackhole Assault, Mega CD II, 24
Bras Nomber, Super Famicom, 17
California games 2, Super Nintendo, 20
Captain America, Megadrive, 16
Captain America, Super Nintendo 25
Cras Dummies, Super Nintendo, 25
Crash Dummies, Sega, 24
Dangerous street, ACD 32, 29
Double Clutch, Megadrive, 21
Double Dragon 3, Game Boy, 14
Dracula, Lynx, 17
Family dog, Super Nintendo US, 23
Firehawk, Nintendo, 23
F 117 Night Storm, MD, 27
Galaga 2, Game Gear, 22
Home alone, Sega, 22
Hook, Game Boy, 14
Hunt for Red October, SNIN, 19
Landstalker, Megadrive, 31
Lethal Weapon, Game Boy, 19
Mig 29, Nintendo, 23
Monopoly, NES/Super NES, 18
Normy's beach babe-o-rama, MD, 30
Pit fighter, Lynx, 20
Pop 'n land, Sega CD, 29
Predator 2, Game Gear, 24
Race Drivin, Super Nintendo US, 15
Robocop 3, Megadrive, 27
Skitchin, MD, 30
Sonic 2, Megadrive, 16
Sonic 3, Megadrive, 31
Steel Talons, Megadrive, 16
Street combat, Super Nintendo US, 22
Street fighter 2, Super Nintendo, 17
Super Battletank, Super Nintendo, 14
Super Soccer, PC Engine CD, 18
Super Star Wars, Super Nintendo, 19
Superman, Game Gear, 21
Terminator 2, Megadrive, 17
The labyrinth of time, ACD 32, 29
Total carnage, Super Nintendo, 30
Warspeed, Megadrive, 20
World Class Fusball Soccer, Lynx, 16
Zelda, Game Boy, 31

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT, Neo Geo, 21
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
1941, Supergrafx, 2
2020 SUPER BASEBALL, SFC, 21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, SFC, 15
ACTRAISER 2, SFC, 29
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ACTRAISER, Super Nintendo, 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13
ADDAMS FAMILY, Megadrive, 27
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS FAMILY II, SNIN, 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7
ADDAMS FAMILY, SNES, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo, 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AERO THE ACROBAT, SNIN, 27
AGAIN THE NINJA WARRIORS, SFC, 31
AIR RESCUE, Sega, 12
ALLADIN, GG, SMS, 31
ALADDIN, SNIN, 27
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22
ALFRED CHICKEN, SNIN, 28
ALIEN 3, Game Gear, 17
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN 3, Sega, 16
ALIEN 3, Super Nintendo, 24
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6
ALADDIN, Megadrive, 24
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
AMAZING TENNIS, SNES, 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19
ANOTHER WORLD, SNIN, 15
APEL Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARABIAN NIGHTS, ACD32, 29
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, MD, 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, GG, 19
ART OF FIGHTING, Megadrive, 30
ART OF FIGHTING 2, Neo Geo, 30
ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16
ART OF FIGHTING, SNIN, 28
ASTERIX, Game Boy, 21
ASTERIX, Megadrive, 24
ASTERIX, Super Nintendo, 22
ASTERIX, Sega, 5
ASTERIX AND THE SECRET MISSION, Sega Master System, 25
ASTRO GO' GO', SFC, 31
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
B.C. KID, Game Boy, 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BARKLEY SHUT UP AND JAM, MD, 30
BART AND THE BEANSTALK, GB, 28
BART VS THE JUGGERNAUTS, GB 17
BART'S NIGHTMARE, Megadrive, 24
BART'S NIGHTMARE, SNES, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Game Gear, 16
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Mega CD, 22
BATMAN RETURNS, Megadrive, 17
BATMAN THE ANIMATED MOVIE, GB, 29
BATMAN RETURN OF THE JOKER, GB, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER,NES, 15
BATMANS RETURN, SFC, 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, SFC, 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine, 19
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE MASTER, SFC, 30
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLE TOADS, Game Boy, 16
BATTLE CHESS, 3DO, 28
BATTLECLASH, Super Nintendo, 19
BATTLETOADS Megadrive, 21
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BEST OF THE BEST, Game Boy, 19
BEST OF THE BEST, Nintendo, 9
BEST OF THE BEST, SNES, 14
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, 8
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, MD, 23
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLANCO INT. RUBGY, 27
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BOB Megadrive, 22
BOB Super Nintendo, 22
BODYCOUNT, Megadrive, 30
BOMBERMAN '93, PC Engine, 17
BOMBERMAN94, PCEngine, 27
BONANZA BROS, PC Engine CD, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOND 007, Sega, 22
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, PC Engine CD, 8
BUBBA 'N' STIX, MD, 31
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUBSY, Megadrive, 23
BUBSY, Super Nintendo US, 22
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD, 10
BULLS VS BLAZERS, Megadrive, 20
BULLS VS BLAZERS, SNES, 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive, 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTELVANNIA, MD, 30
CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAKAN, Megadrive, 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHAMPIONSHIP POOL, GB, 28
CHAMPIONSHIP POOL, SNIN, 25
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESS MASTER, Game Boy, 0
CHESSMASTER Super Nintendo, 21
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHESTER CHEETAH, SNIN US, 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, NES, 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, 16
CHOPLIFTER II, Game Boy, 8
CHOPLIFTER III, SNES, 31
CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, 6
CHUCK 2 SON OF CHUCK, GG, 24
CHUCK ROCK, GB, 28
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CHUCK ROCK, Super Nintendo, 25
CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23
CLAY FIGHTER, SNES, 31
CLIFFHANGER, MCD II, 29
CLIFFHANGER, Megadrive, 31
CONAN, PC Engine CD, 8
COOL SPOT, Megadrive, 21
COOL SPOT, Super Nintendo, 25
COOL WORLD, Super Nintendo, 19
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, NES, 10
CORYOON, PC Engine, 6
COSMIC SPACEHEAD, Megadrive 26
COTTON, PC Engine CD, 19
CRACKOUT, Nintendo, 11
CRASH'N BURN, 3DO, 26
CRESHENT GALAXY, Jaguar, 29
CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYING, Megadrive, 16
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
CYBERMORPH, Jaguar, 29
CYBORG JUSTICE, Megadrive, 19
DAFFY DUCK, SNIN, 26
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DARK EDGE, Arcade, 21
DARKWING DUCK, Game Boy, 23
DARCKWING DUCK, Nintendo, 23
DAVIS CUP TENNIS, PCE CD, 10
DAVIS CUP WORLD TOUR, MD, 23
DEAD DANCE, Super Famicom, 18
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP'ATTACK, Megadrive, 3
DEEP DUCK TROUBLE, SMS, 30
DEFENDER OF THE CROWN, NES, 5
DEFENDERS OF OASIS, GG, 17
DENIS LA MALICE, Super Nintendo, 25
DENNIN ALESTE, Mega CD, 17
DESERT STRIKE, Megadrive, 7
DESERT STRIKE, SMS, 28
DESERT STRIKE, SNES, 15
DEVASTATOR, Mega CD, 20
DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, SFC, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DINOLYMPICS, Lynx, 18
DIRTY LARRY, Lynx, 17
DIZZY, Nintendo, 22
DOCTOR ROBOTNIK, GG, 28
DOCTOR ROBOTNIK, MD, 28
DOCTOR ROBOTNIK, SMS, 29
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DOUBLE SWITCH, MCD II, 29
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Lynx, 17
DRACULA, Super Famicom, 3
DRACULA X, PC Engine CD, 29
DRAGON BALL Z, SFC, 20
DRAGON BALL Z 2, SFC, 29
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DRAGON'S REVENGE, MD, 28
DUNE, MCD, 31
DUNGEONS AND DRAGONS, MD, 14
DUNGEON EXPLORER II, PCE CD 27
DUNGEON MASTER, SNIN, 25
DUNGEON MASTER, PCE CD, 23
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
E. H. BOXING, Megadrive, 12
EARNEST EVANS, Mega CD, 6
ECCO, Game Gear, 24
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom, 17
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELFARIA, Super Famicom, 22
ELITE, Nintendo, 13
EMPIRE STRIKES BACK, GB, 19
EQUINOX, SNIN, 30
ERIC CANTONNA, Super Nintendo, 23
ESCAPE FROM MONSTER MANOR, 3DO, 29
ETERNAL CHAMPIONS, MD 28
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, MD, 11
EVANDER HOLYFIELD BOXING, GG, 20
EX-MUTANTS, Megadrive, 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive, 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STIRKE EAGLE, Game Boy, 20
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, SNES, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
F1 POLE POSITION, Game Boy, 24
F1 POLE POSITION, SNIN, 23
FACEBALL 2000, SNES, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, MD, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASTIC DIZZY, Mégadrive, 24
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY 2, Neo Geo, 18
FATAL FURY 2, Super Famicom 28
FATAL FURY, Mégadrive, 20
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL FURY, Super Famicom, 17
FATAL FURY SPECIAL, Neo geo, 25
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FELIX LE CHAT, Game Boy, 22
FELIX THE CAT, Nintendo, 19
FIFA INT. SOCCER, MD, 27
FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5
FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22
FINAL FIGHT, Mega CD, 18
FINAL FIGHT, Super Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE FIGHTER, Game Boy, 21
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLASHBACK, Megadrive, 18
FLASHBACK, SNIN, 28
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, GB, 10
FORGOTTEN WORLDS, PCE CD, 9
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORMATION SOCCER, SFC 4
FORMULA ONE, Game Gear, 27
FORMULA ONE, Megadrive, 23
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, NES, 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
G. F. KO BOXING, Game Gear, 16
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PCE CD, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GENERAL CHAOS, Megadrive, 23
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GLEYLANCER, Megadrive, 11
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive, 18
GOAL, Nintendo, 2
GODS, Megadrive,27
GODS, SNES, 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS,NES 10
GOEMON GANBARRE, SFC, 1
GOEMON FIGHT 2, SFC, 30
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PCE, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN AXE III, Megadrive, 24
GOLDEN FIGHTER, SFC, 14
GOLF, Game Boy, 0
GOOF TROOP, Super Nintendo, 25
GPX CYBER FORMULA, SFC, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRADIUS II, PC Engine CD, 25
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GROUND ZERO TEXAS, MCD II, 29
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GUNSTAR HEROES, Megadrive, 25
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD BALL III, Megadrive, 19
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HARLEY'S HUMONGOUS ADV. SNES, 20
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAUTING STARRING POLTERGUY, MD 24
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, GG, 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PCE, 0
HIT THE ICE, Megadrive, 20
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HIT THE ICE, Super Nintendo US, 20
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, SNIN US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Game Gear, 20
HOME ALONE, Megadrive, 17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, MegaCD II, 27
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HORROR STORY, PC Engine CD, 20
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMANS, SNIN, 30
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PCE CD, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, GB, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, NES, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18
IMMORTAL, Megadrive, 4
IMPERIUM, Super Nintendo US, 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17
INDIANA JONES, Game Gear, 16
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JACK NICKLAUS GOLF, Game Boy, 20
JAMES BOND JR, SNES, 15
JAMES BOND THE DUEL, MD, 20
JAMES POND 2, Sega, 25
JAMES POND 3, Megadrive, 25
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JIM POWER, PCEngine CD, 21
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo, 16
JIMMY CONNORS, Game Boy, 22
JIMMY CONNORS, Nintendo, 22
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE AND MAC, Game Boy, 22
JOE AND MAC III, SFC, 31
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, GG, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN BARNES, ACD 32 29
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, MD, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNGLE BOOK, Megadrive, 27
JUNGLE STRIKE Megadrive, 21
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
JURASSIC PARK, Game Boy, 25
JURASSIC PARK, Megadrive, 24
JURASSIC PARK, Nintendo, 25
JURASSIC PARK, Super Nintendo, 25
KABUKI QUANTUM FIGHTER, NES, 2
KENDO RAGE, Super Famicom, 24
KICK BOXING, PC Engine CD, 14
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKATAI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, MD, 21
KING OF THE MONSTERS, NG, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17
KIRBY'S PINBALL LAND, GB, 30
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, NES, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, MD, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, SNES, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD, 6
LAGOON, Super Nintendo US, 9
LAMBORGHINI, SNIN 29
LANDSTALKER, Megadrive, 24
LA PANTHERE ROSE, SNIN, 31
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, SFC, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LE COBAYE, SNIN, 29
LEADER BOARD GOLF, GG, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LETHAL ENFORCER, MD, 28
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, NG 3
LEGEND OF ZELDA, SFC, 5
LEMMINGS, Game Boy, 18
LEMMINGS, Game Gear, 17
LEMMINGS, Lynx, 22
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Nintendo, 16
LEMMINGS, PC Engine CD, 17
LEMMINGS, Sega, 17
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LES SCHTROUMPFS, GB, 31
LETHAL WEAPON, Super Nintendo, 18
LHX ATTACK CHOPPER, MD, 13
LIBERATION, CD32 28
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, NES, 10
LOONEY TUNES, Game Boy, 16
LOST VIKINGS, Super Nintendo, 22
LOTUS II, Megadrive, 27
LOTUS TURBO CHALLENGE, MD, 16
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MAC DONALD'S TREASURE LAND, MD, 30
MADDEN NFL ' 94, SNES, 29
MAD DOG MACCREE, 3DO 28
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO & YOSHI, Game Boy, 17
MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, MD 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MAZIN SAGA, Megadrive, 22
MEGALOMANIA, Megadrive, 18
MEGAMAN 3, Game Boy, 20
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MEGAMAN X, Super Nintendo, 30
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICK & MACK, Game Gear, 20
MICK & MACK, Sega, 20
MICKEY CHASE, Game Boy, 20
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY II, Sega, 17
MICKEY MOUSE 2, Game Gear, 22
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE, SNES, 31
MICROCOSM, Mega CD II, 27
MICRO MACHINES, Game Gear, 27
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, MD, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
MIGHT AND MAGIC, SNIN, 27
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MORTAL KOMBAT, Megadrive, 23
MORTAL KOMBAT, SNIN, 23
MR NUTZ, Super Nintendo, 25
MS PACMAN, Sega, 13
MUHAMMAD ALI, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, MD, 19
MUTATION NATION, Neo Geo, 9
MYSTIC QUEST, Game Boy, 23
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NBA ALL STAR CHALLENGE, SNIN, 24
NBA JAM, Game Gear, 30
NBA JAM, Megadrive, 30
NBA JAM, Super Nintendo, 30
NBA SHODOWN 94, MD, 30
NEMESIS II, Game Boy, 3

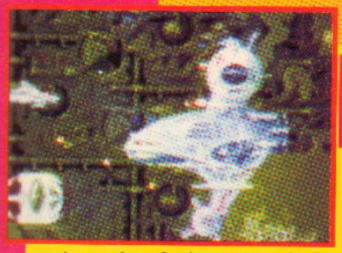
INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX

NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND,PCE CD, 12
NEW ZEALAND STORY, Sega, 16
NEXAR, PC Engine CD, 18
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NFL FOOTBALL, Lynx, 16
NHL HOCKEY 94, Megadrive, 24
NHL HOCKEY 94, MCD, 31
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NIGEL MANSELL, CD 32, 28
NIGEL MANSELL F1, SFC, 20
NIGHT TRAP, 32X, 28
NIGHT TRAP, MCD II, 30
NINJA COMMANDO, Neo Geo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Mega CD, 17
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NINJA WARRIORS, Mega CD, 17
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT OF THIS WORLD, Megadrive, 20
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OUTLANDER, Megadrive, 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear, 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
OZUMO, Super Famicom, 16
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Megadrive, 14
PAC-MANIA, Sega, 0
PANG, Game Boy,22
PAPERBOY 2, Super Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx,0
PAPERBOY, Megadrive, 7
PARASOL STARS, PC Engine, 0
PARODIUS DA, Super Famicom, 10
PARODIUS, Game Boy, 18
PARODIUS, Nintendo, 20
PARODIUS, PC Engine, 8
PC DENJIN KID 3, PC Engine, 16
PC KID 2, PC Engine, 1
PC KID 3, PC Engine, 20
PC KID ROCKABILLY, PCE CD, 25
PEEBLE BEACH GOLF LINKS, MD, 29
PENGO, Game Gear, 5
PGA EUROPEAN TOUR GOLF, MD, 30
PGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
PHALANX, Super Famicom, 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
PHELIOS, Megadrive, 10
PIERRE LE CHEF, SNIN, 27
PILOTWINGS, Super Famicom, 0
PINBALL DREAMS, Game Boy, 25
PINBALL DREAMS, SNIN, 30
PINBALL FANTASIES, ACD32, 29
PINBALL JAM, Lynx, 15
PIRATES GOLD, ACD 32, 29
PIT-FIGHTER, Megadrive, 6
PIT-FIGHTER, Sega, 19
POPEYE 2, Game Boy, 20
POP'N MAGIC, PC Engine CD, 12
POP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18
POPILS, Game Gear, 1
POPULOUS, Game Boy, 20
POPULOUS, Super Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 0
POPULOUS 2, Megadrive, 23
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
POWER FACTOR, Lynx, 19
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
POWERMONGER, Megadrive, 17
POWERMONGER, Super Nintendo, 23
POWER TENNIS, PC Engine, 23
PREDATOR 2, Megadrive, 16
PRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
PRINCE OF PERSIA, Mega CD, 13
PRINCE OF PERSIA, MD, 29
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD, 5
PRINCE OF PERSIA, Sega, 12
PRINCE OF PERSIA, SFC, 12
PRINCE VALIANT, Game Boy, 16
PRIZE FIGHTER, MCD II, 30
PRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
PRO SOCCER, Super Famicom, 3
PROBOTECTOR 2, Nintendo, 18
PROBOTECTOR, Nintendo, 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD, 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
PSYCHO DREAM, Super Famicom, 16
PSYCHO FOX, Sega, 2
PUGGSY, Mega CD II, 29
PUGGSY, Megadrive, 23
PUSH OVER, Super Nintendo, 18
PUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q*BERT 3, Super Nintendo US, 16
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R-TYPE 2, Game Boy, 18
R-TYPE, PC Engine CD, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R-TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo,2
RAIDEN DENSETSU, SFC, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS, SMS, 21
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Megadrive, 16
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANGER X, Megadrive, 25
RANMA 1/2, PC Engine CD, 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine CD, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, GB, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR PINBALL, GB 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
RISKY WOODS, Megadrive, 17
ROAD BLASTER, Mega CD, 17
ROAD RASH, GG, SMS,
ROAD RASH II, Megadrive, 17
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROAD RUNNER, Super Famicom, 16
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOCOP VS TERMINATOR, MD, 27
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23
ROCK N' ROLL RACING, SNIN, 31
ROCKY RODENT, SNIN, 28
ROD-LAND, Game Boy, 23
ROLLING THUNDER 2, MD japoniese, 5
ROLO TO THE RESCUE, MD, 18
ROYAL RUMBLE, MD, 28
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega, 6
RUN SABER, Super Nintendo, 25
RUSHING BEAT NVELLE VERS, SFC, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SECRET OF MANA, SNES, 27
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU 2, Neo Geo, 20
SENGOKU, Neo Geo, 1
SENSIBLE SOCCER, CD 32, 28
SENSIBLE SOCCER, Game Gear, 30
SENSIBLE SOCCER, Megadrive, 27
SENSIBLE SOCCER, SMS, 28
SEWER SHARK, Mega CD II, 27
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST 2, MD, 16
SHADOW OF THE BEAST 2, MCD, 31
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOWRUN, Super Nintendo, 25
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20
SHERLOCK HOLMES, Mega CD II, 24
SHERLOCK HOLMES, PCE CD, 5
SHINING FORCE, Megadrive, 21
SHINING IN THE DARKNESS, MD, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SIDE POCKET, SNIN, 31
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SILPHEED, Mega CD II, 24
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIM CITY, Super Nintendo, 25
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega,14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKITCHIN', MD, 30
SKWEEK, PC Engine, 1
SKYBLAZER, SNIN, 31
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Mega CD, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC 2, Game Gear, 16
SONIC 2, Sega, 16
SONIC BLASTMAN, SFC, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SONIC 3, Megadrive, 29
SONIC CD, Mega CD, 23
SONIC CHAOS, Sega, 25
SONIC SPINBALL, Megadrive, 25
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL 2, Game Boy, 16
SPEEDBALL II, Megadrive Jap, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPEEDY GONZALES, Game Boy, 25
SPIDER-MAN & THE X-MEN, SNES, 17
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, GG, 14
SPINDIZZY WORLDS, SFC, 14
SPIN MASTER, NEO GEO, 31
SPIRIT OF F1, Game Boy, 20
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD, 7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, PC Engine CD, 9
STAR WARS, Game Boy, 16
STAR WARS, Nintendo, 6
STAR WARS, Sega, 25
STAR WARS, Super Famicom, 15
STARFOX, Super Nintendo US, 19
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER II', Megadrive, 24
STREET FIGHTER II', PC Engine, 22
STREET FIGHTER II, SFC, 10
STREET FIGHTER II TURBO, SNIN, 23
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, SMS 31
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE, SMS, 21
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER 2, Megadrive, 21
STRIDER 2, Sega, 20
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G, SFC, 8
SUMMER CHALLENGE, Megadrive, 20
SUNSET RIDERS, Megadrive, 19
SUNSET RIDERS, Super Nintendo, 25
SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC, 5
SUPER AIR DIVER, SNIN, 27
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER BALL 2, Super Famicom, 17
SUPER BASEBALL 2020, MD, 24
SUPER BATTER UP, SNES, 16
SUPER BIKURI, Super Famicom, 16
SUPER BOMBERMAN, SNIN, 22
SUPER CASTLEVANIA IV, SNIN, 12
SUPER CONFLICT, SNES, 20
SUPER CUP SOCCER, SFC, 9
SUPER DOUBLE DRAGON, SNES, 15
SUPER DUNK STAR, SFC, 22
SUPER DUNKSHOT, SFC, 10
SUPER EMPIRE STRIKES BACK, SNIN 28
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRCUS, SFC, 13
SUPER F1 CIRCUS 2, SFC, 24
SUPER FANTASY ZONE, MD, 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING,SFC, 6
SUPER FORMATION SOCCER 2,SFC, 22
SUPER FORMATION SOCCER, SFC4
SUPER GHOULS'N GHOSTS, SFC, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER H.Q., Megadrive, 12
SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER JAMES POND, Game Boy, 22
SUPER JAMES POND, SNIN, 21
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Megadrive, 20
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS,PCE, 2
SUPER MARIO ALL STARS, SFC, 23
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO KART, SFC, 14
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND 2, Game Boy, 14
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, GG, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear, 17
SUPER OFF ROAD, Megadrive, 10
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD, SNES, 8
SUPER OFF ROAD- THE BAJA, SNIN, 25
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PINBALL - BEHIND THE MASK, Suyper Famicom, 30
SUPER PROBOTECTOR, SNIN, 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo, 18
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER SMASH TV, Megadrive, 16
SUPER SPACE INVADERS, GG, 14
SUPER STAR WARS, SFC, 15
SUPER STRIKE EAGLE, SNES, 20
SUPER SWIV, Super Famicom, 16
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TETRIS, Super Famicom, 16
SUPER TROLLS ISLAND, SNIN, 31
SUPER TURRICAN, Nintendo, 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom, 17
SUPER WIDGET, Super Nintendo, 23
SUPER WRESTLE MANIA, SNIN, 13
SUPER WRESTLEMANIA, MD, 18
SUPERMAN, Game Gear, 21
SUPREME COURT BASKETBALL, MD,11
SWITCHBLADE II, Lynx, 16
SYVALION, Super Famicom, 13
TAITI CUP, Arcade, 21
TALESPIN, Game Boy, 20
TALESPIN, Game Gear, 19
TALESPIN, Megadrive, 17
TALESPIN, Nintendo, 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC, 16
TATSUJIN, PC Engine CD, 14
TAZ-MANIA, Megadrive, 11
TAZ -MANIA, Game Boy, 27
TAZ-MANIA, Game Gear, 17
TAZ-MANIA, Sega, 17
TAZ-MANIA, Super Nintendo US, 23
TEAM USA BASKETBALL, MD, 14
TECMO BOWL, Game Boy, 4
T2 THE JUDGMENT DAY, GB, 7
T2 THE JUDGMENT DAY, NES, 7
T2, THE ARCADE GAME, GG, 30
T2 THE ARCADE GAME, SNIN, 28
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAFORMING, PC Engine CD, 10
TETRIS 2, Game Boy, 29
TETRIS BATTLE GAIDEN, SFC, 29
TEST DRIVE II, THE DUEL, MD, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY, SNES, 23
THE BLUES BROTHERS, GB, 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BLUES BROTHERS, SFC, 18
THE COOL SPOT ADVENTURE, GB, 19
THE FLINSTONES, Megadrive, 22
THE FLINTSTONES, Nintendo, 13
THE FLINTSTONES, Sega, 7
THE HUMANS, Megadrive, 23
THE LEGEND OF ZELDA, GB, 25
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 23
THE TERMINATOR, MCD, 31
THMT 5, Super Nintendo, 29
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDERHAWK, Mega CD, 25
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Mega CD, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TIME TRAX, SNIN, 31
TINY TOON ADVENTURES, NES, 12
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 19
TITUS THE FOX, Game Boy, 23
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMHT TOURNAMENT FIGHTERS,MD, 27
TMNT TURTLES IN TIME, SFC, 10
TMNT, Megadrive,15
TMHT,Nintendo, 8
TMN T, Game Boy, 0
TOE JAM AND EARL 2, MD 28
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Game Gear, 21
TOM & JERRY, Sega, 13
TOM & JERRY, Super Nintendo US, 20
TOP GUN THE SECOND MISSION, NES 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOP RANKING TENNIS, Game Boy, 23
TOTAL ECLIPSE, 3DO, 29
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK'N FIELD, Game Boy, 19
TRASH RALLY, Neo Geo, 6
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TRIVIAL PURSUIT, Sega, 14
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy, 12
TV SPORTS BASKETBALL, PCE, 22
TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22
TWINBEE, Super Famicom, 30
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE,Lynx, 10
UNDEADLINE, Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP, SNIN, 31
VALIS 4, PC Engine CD, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, PC Engine CD, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS,GG 21
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
VIEW POINT, Neo Geo, 18
VIRTUA RACING, Megadrive, 29
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARIO LAND, GB, 31
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, MD 14
WARSONG, Megadrive, 6
WAYNE'S WORLD, SNES, 20
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive, 16
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON 2, Sega, 22
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINDS OF THUNDER, PCE CD, 19
WING COMMANDER, SNIN US, 17
WING COMMANDER- SECRET MISSION, Super Nintendo, 25
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, MD 7
WINTER OLYMPICS, MD, 28
WIZ'N LIZ, Megadrive, 25
WOLFCHILD, Mega CD II, 24
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION, 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 21
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD HEROES, SFC, 24
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF ROYAL RUMBLE, MCD II, 29
WWF ROYAL RUMBLE, SNIN, 23
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 21
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7
YOSHI'S COOKIE, SNES, 24
YOSHI'S SAFARI, SNIN, 28
YOUNG MERLIN, SNIN, 30
YUMENI MISTERY MANSION, MCD, 31
ZERO WING, PC Engine CD, 16
ZOMBIES, Megadrive, 29
ZOMBIES, SNIN, 27
ZOOL, Amiga CD 32, 27
ZOOL, Game, Gear, 30
ZOOL, Megadrive,27



SPEEDY GONZ

Caramba! Yé suis de retour! Ce mois-ci, j'ai testé du bon et, hélas, du moins bon! Ma yé né souis qu'oune toute pétite testeur dé rien du tout, je n'ai pas la renommée de Bomboy ou de Ze Killer. Aucun éditeur ne m'écoute quand je lui dis qu'un jeu n'est pas vraiment intéressant et qu'il ne marchera pas en France, ni au Mexique d'ailleurs! Mais qu'il ne vienne pas ensuite se plaindre à la rédaction car, foi de Tacos,



AMIGA CD32 **83%**

DISPOSABLE HEROE

Rien ne m'enlèvera de l'idée que cet Amiga CD32 n'est autre qu'un Amiga relooké. On retrouve exactement les même jeux avec, comme seuls domaines modifiés, les bruitages et la musique (et encore!): un peu léger pour un lecteur CD. Heureusement, il n'y a pas que des daubes qui sont adaptées, de temps en temps, certains jeux sortent du lot. Ici, c'est au tour de Disposable Heroe d'hériter cet honneur. C'est un jeu fort intéressant, aux graphismes soignés et à l'action trépidante. De plus, la difficulté est bien corsée. Ici, un ennemi trop voyant doit être un ennemi mort... Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce Disposable Heroe un jeu à la hauteur, même s'il n'exploite pas encore pleinement les capacités du CD-Rom de l'Amiga.

AMIGA CD32 **65%**

TRIVIAL PURSUIT

Dans un souci de rendre son support plus "multimédia", Commodore se lance dans l'adaptation d'un jeu de plateau. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le résultat n'est guère bouleversant. Les phases intermédiaires sont longues, on ne vous donne qu'une réponse à la fois à telle ou telle question (oui ou non?), et les phases de déplacement des pions sont soporiphiques à souhait. Bref, si vous aimez ce jeu de société, continuez à le pratiquer avec plateau, dés et fiches cartonnées, car le jeu vidéo n'est vraiment pas à la hauteur.

SEGA CD (IMPORT) **74%**

THE THIRD WORLD WAR

Amateurs d'échanges commerciaux et de stratégie militaire, voici un jeu taillé à votre mesure. Gestion des troupes, contrôle des budgets de l'Etat, répartition du PNB, tous les facteurs clefs du développement d'un pays sont ici réunis. Vous aurez compris qu'il s'agit d'un genre assez particulier et que seuls les amoureux de géopolitique pourront y trouver leur compte. C'est complexe, autant que complet, et c'est en import. Réfléchissez-y à trois fois avant d'investir.

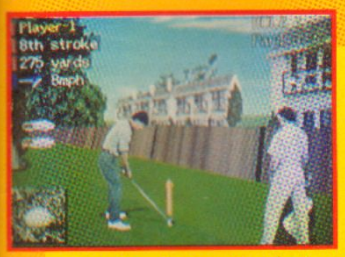
AMIGA CD32 **35%**

DONK! THE SAMURAI DUCK

Donk! est un nouveau jeu de plates-formes pour l'Amiga CD32 qui ne possède rien de... nouveau! Les graphismes sont vraiment mauvais et les couleurs mal utilisées. En revanche, la musique est de bonne qualité. L'animation du canard est fluide et rapide, mais cela ne suffit pas à rendre ce jeu de plates-formes intéressant. Il n'est pas original et on termine chacun des tableaux les yeux fermés. Décidément, l'Amiga CD32 ne m'a toujours pas convaincu. Et vous? Un jeu que Ze Killer m'a laissé en guise de bienvenue.

ATEST

ela pourrait barder! Il risquera fort de finir es jours dans un chili con carne ou en guacamol! ttention! hein, faut pas me chercher des cactus ans la tête, car je vais m'énerver. Et un Speedy énervé n vaut largement huit! Bon, allez, pour me almer, je vais aller me descendre une Corona bien raîche! Más tarde, amigos!



PEBBLE BEACH GOLF LINKS

3DO

93%

Pebble Beach Golf Links constitue certainement le haut de gamme de la simulation de golf sur console. En effet, chacune des phases de jeu sont des séquences digitalisées. Ce qui implique deux choses: une bonne et une mauvaise. La bonne, c'est que le confort visuel est incontestable. On a vraiment l'impression d'être sur le green avec les golfeurs. La mauvaise, c'est que cela demande de continuels appels au disque et induit donc une lenteur consternante! Il faut à chaque fois patienter quelques secondes alors qu'un coup devrait pouvoir être effectué immédiatement! Mais enfin, on ne joue pas à un jeu de golf comme à un shoot'em up. L'état d'esprit d'un golfeur doit être celui d'un soixante-huitard devant un bon crottin de chêvre et non pas celui d'un "hardos" écoutant le dernier single de Dorothée!

FINAL FANTASY 6

SFC

93%

Vingt-quatre mégas de folie vous attendent dans cette nouvelle mouture de Final Fantasy. Les grahismes sont exceptionnels, la musique est à rester le cul par terre, et l'intérêt toujours aussi fantastique. Toutefois, on n'échappe pas au japonais et, dans un jeu comme Final Fantasy, mieux vaut en connaître les bases (ou bien faire preuve de beaucoup de courage) car les seuls combats regorgent d'options. Et comme les trois quarts du jeu se passent dans des zones de combat, vous comprendrez qu'il vaut mieux s'accrocher. D'ailleurs, je reste persuadé qu'il nous faut attendre une éventuelle traduction (l'anglais suffirait...) car, en l'état, pour le commun des mortels, il est injouable. De toute façon, on attend toujours la traduction du cinquième épisode (alors que Secret of Mana est déjà traduit!): je vous conseille de prendre votre mal en patience, vous n'y perdrez pas au change, croyez-moi.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08

Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81,31

** SEGA **

Exemples de prix:	Neuf.	Occ
Megadrive I	..... 469 F	
Megadrive II	595 F	
Mega CD (FR)	1990 F	1590F
Game gear Columns	595 F	399 F
Game gear Aladdin	849 F	

Offre Game Partner

Mégadrive+Menacer+ Sonic + 6 jeux + T.2 **895 F**

** NINTENDO **

Exemples de prix:	Neuf.	Occ
Super Nintendo (FR)	690 F	590 F
Super Nin.+Mario all S.	990 F	.....
Game boy + Tetris	490 F	.....
Game boy base	299 F	.....
Super Turbo control pad	99 F	.....
Alimen. S/NES.US	150 F	.....

Offre Game Partner

Super Nintendo + Street Fighter II **690 F**

** LES JEUX D'OCCASION **

TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

MEGADRIVE		SUPER NINTENDO	
SONIC I	89 F	OUTER WORLD (JP)	159 F
Evander Hollyfield's box	199 F	RUSHING BEAT II (JP)	329 F
FLASHBACK	270 F	D.B.Z. (JP)	249 F
SIMPSONS	169 F	SUPER BOWLING (US)	239 F
SPATTER HOUSE 2	119F	ROAD RUNNER' S (US)	299 F
ALISIA DRAGON	139 F	STAR FOX (US)	199 F
GYNOUG	129 F	SUP. DOUBLE DRAGON (US)	229 F
STREET OF RAGE	149 F	MECHWARRIOR (US)	199 F
PREDATOR II	149 F	EDF (US)	249 F
ROAD RUSH II	269 F	LAMBORGHINI CH. (FR)	349 F
W.W.F.	219 F	SUPER BOMBERMAN (FR)	299 F
THUNDER FORCE IV	249 F	BASKET BALL (FR)	249 F
SUPER HANG ON	139 F	SUPER AIR DRIVER (FR)	299 F
BATMAN RETURNS	149 F	MORTAL COMBAT (FR)	349 F
JOHN MADDEN FOOT	169 F	JURASSIC PARK (FR)	299 F
LHX	249 F	PRINCE OF PERSIA (FR)	299 F
OLYMPIC GOLD	239 F	ANOTHER WORLD (FR)	249 F
ETC.		LOST VIKING (FR)	259 F
		AXELAY (FR)	229 F
		RUGBY (FR)	299 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

* TOP NEWS PRIX SPECIAUX *

SUPER NINTENDO (FR/US/JP)		MEGADRIVE	
Fatal Fury II (JP)	590 F	Virtua Racing (JP)	695 F
Ranma 1/2 III (JP)	Tel.	D.B.Z	589F
Final Fantaisy VI	Tel.	Hyper Dunk	448F
Pinball Drams (Fr)	479F	Lost Vikings	448F
Super Bonberman II	Tel.	Street of Rage III (JP)	519 F
Rockn'roll Racing (Fr)	499F	ETC...	

* AMIGA CD 32 *

CONSOLE NEUVE

+ 2 jeux **2300 F**

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

A partir de 189 F

* 3 DO PAL / 220 V *

CONSOLE NEUVE

5290 F* * CREDIT POSSIBLE

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

** NEO-GEO **

CONSOLE Neu..2490 F	FATAL FURY special.....1650 F
CONSOLE Occ..1590 F	ART OF FIGHTING 2.....1650 F
	SAMOURAI SHODOWN..1650 F

*** Plus de 20 jeux dispo. neufs et occas. ***

* EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H TEL. 42.63.41.08 *

BON DE COMMANDE à retourner GAME PARTNER

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

CP:.....

Ville.....

Tél:.....

Titre / Console	Prix
Frais de port (1 jeu / 1 cons.)	30F/60F
C+32 Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adapt. pour jouer sur Super Nintendo ou sur Mégadrive

HOLY STRIKER

SFC **87%**

Holy Striker fait partie des rares jeux qui arrivent encore à nous surprendre. Pourtant, l'idée n'est pas neuve. Je me souviens d'un jeu sur Atari 2600, nommé Warlords. Cette cartouche invitait quatre joueurs à s'affronter en simultané (une première pour l'époque). Chacun des joueurs devait tenter de détruire le château de son adversaire à l'aide d'un vulgaire boulet de canon. Holy Striker reprend un peu ce principe: à l'aide de votre épée, vous devez faire sortir, en la frappant, une boule d'énergie de chacun des tableaux qui sont proposés. Un autre mode de jeu propose à quatre joueurs en simultané de s'affronter sur une sorte de terrain de football. Le but du jeu étant d'envoyer la boule d'énergie au fond des filets de vos potes! Crises de rire et franche rigolade sont au rendez-vous!

WIZARDRY 5

SNES **73%**

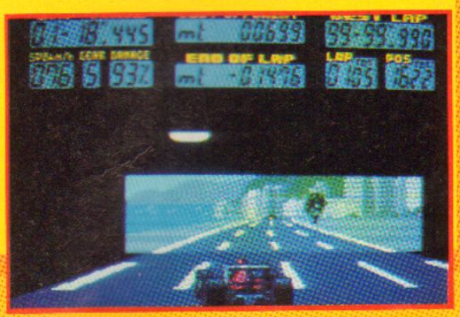
Une légende, que dis-je, un mythe que cette série des Wizardry. Les vieux de la vieille se souviendront d'ailleurs des nuits passées à tenter de se sortir de ces maudits labyrinthes. Toutefois, la console n'est pas le support rêvé pour retranscrire un tel jeu, le public n'est pas le même que celui d'il y a quinze ans. On attend un autre type de jeu, une autre ambiance, et celle de Wizardry est quelque peu obsolète. Bon, d'accord, je dois avouer que dans le genre "jeu de rôles très complet", Wizardry fait fort, et même très fort. Mais le jeune joueur préférera se tourner vers un Zelda et le vieux vers un Final Fantasy, pas vers un remake dont l'aspect visuel n'est pas assez travaillé. On nous avait déjà fait le coup avec des jeux comme Might and Magic 3, des cartouches à réserver aux inconditionnels, aux puristes.

Project-X.

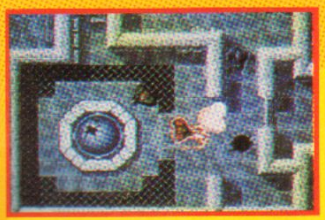
PROJECT-X/F17 CHALLENGE

AMIGA CD32 **50%**

Je me demande encore comment il est possible de distribuer sur le marché des produits ainsi buggés. C'est vrai, Project-X est un superbe shoot'em up. D'une rapidité à décoiffer un Banana San à son réveil, il est accompagné de sons digitalisés étonnants! Vous dirigerez votre vaisseau dans un univers pour le moins inamical! Un must en la matière. Le deuxième jeu, F17 Challenge n'a pas pu être testé. La raison en est simple: il n'a jamais pu être chargé! L'écran reste désespérément noir. C'est vraiment n'importe quoi! Une compilation à oublier!



F17 Challenge.

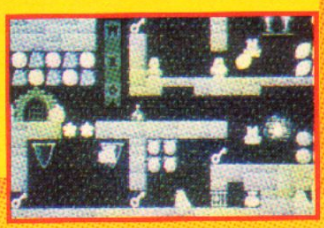


Alien Breed.

ALIEN BREED/QWAK

AMIGA CD32 **89%**

Si vous ne deviez avoir qu'une seule compilation sur votre Amiga CD32, ce doit être celle-ci: Alien Breed est un superbe jeu d'aventures/action qui vous plonge dans des labyrinthes infestés d'ignobles aliens. Votre but: en ressortir sans une égratignure. Qwak, quant à lui, est LE jeu de plates-formes par excellence. Digne d'un Bobble Bubble, il vous retiendra des heures durant devant votre téléviseur. Rapide, mignon et très maniable, il est aussi très amusant.



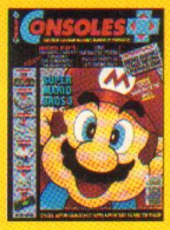
Qwak.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2


Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28

Numéro 29

Numéro 30

Numéro 31

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐	Numéro 28 (451028) ☐	Numéro 29 (451029) ☐
Numéro 30 (451030) ☐	Numéro 31 (451031) ☐				

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

petites annonces

CONSOLES +
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique
Sami Soulbgui (Sam)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Nilico)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
1re maquettiste : Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion
Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions mondiales SA.**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite. les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 140 400 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds Dragon Ball Z3 (SFC). **Yassine HAMOUDI, 65, rue Louis Blériot, 73000 Chambéry. Tél : 79.69.14.73.**

Vds jx S. Nin, SFC, SNES de 190 F à 280 F (Aladin, Starwars...). **Yvonnick PRENE, 2, allée des Helvetes, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.96.32.**

Vds jx Nes : Gods : 200 F; ABC M.N. Foot : 400 F; Ranma II (SF), px : 330 F. **Cédric DUBIEF, 82, rue des Provinces, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.49.98.**

Vds S. Nin : Mmuts : 200 F; Mario All Star : 200 F; Coolspot : 100 F. **Paul SEITE, 5, cité Allain, 29262 Ploudalmezeau. Tél. : 98.48.05.02.**

Vds jx S. Nes : Secret of Mana : 350 F; Empire Strikes Back : 350 F. **Olivier FALCOZ, 5, rue de Thionville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.15.47.**

Vds jx S Nes, SF2, Wing 2 : 200 F pce Starwars : 300 F. **Julian BACHET, 27, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.60.67.**

Vds S. Nin + 8 jx, px : 1 700 F. **Tristan PAVIE, 163, av. Gambetta, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.98.06.00.**

Vds S. Nin + 2 pads + 9 jx (NBA Jam, F1, P.P...), px : 2 800 F. **Cyril DUPONT-FLECHE, 261, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.75.98.**

Vds S. Nin + 6 jx (Addams Family 2, Bascket Ball, Mario all Start), px : 2 200 F. **Philippe LIONTI, 13, allée des Cyprès, Les Rascas, 13700 Marignane. Tél : 42.09.04.15.**

Vds Lost Vikings, Goff Troop, tbe, px : 299 F. **Fray-Moulet BETTINA, Le Vauban, Bat. J, Chemin du Puy, 06600 Antibes. Tél : 93.95.13.28.**

Vds DBZ3, NBAJAM, R. Type 3, F. Fury 2 à 350 F; Mario 4 : 195 F; W.L. Basket : 219 F. **Raphael RICHARD, 8, place Saint-Louis, 28000 Chartres. Tél : 37.34.82.02.**

Vds DBZ 3, px : 450 F, tbe. **Alexandre SPICHT, Petit Chemin de Serres, Villa Lajeandre, 84200 Carpentras. Tél : 90.60.93.31.**

Vds jx Street Fighter II + Castelvania IV : 500 F. **Ludovic GRISOLET, Le Gilin Vezeronce-Curtin, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.08.12.**

Vds S. Nes + man., px : 550 F. **Gilles DUMEE, 45, rue de Champigny, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.71.70.**

Vds jx S. Nin DBZ II : 300 F; S. Mario Wold : 200 F, px global : 450 F. **Sébastien LAPORTE, 487, av. des Palmiers, 83140 Le Brusc-six-Fours-les-Plages. Tél : 94.34.00.27.**

Vds S. Nin + 2 man. + Eric Cant Cnaa + SF2 + Mario, px : 1 000 F. **Lionel LALOUX, 75, rue de Turenne, 59110 Lamadeleine. Tél : 20.31.98.44.**

Vds S. Nin + Pilot Wings + AD29 + 2 man., px : 600 F. **Aurélien DABIN, 40, av. Clément Périère, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 40.92.83.81.**

Vds jx S. Nin Addams Family et Jurassic Park, px : 250 F pce. **Edouard FOUCHER, 60, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél : 72.34.84.96.**

Vds sur S. Nin Ranma 1/2 de 200 F à 250 F. **Alexandre VIVIENT, 35 bis, av. Jean Cap de Bosco, 33560 Carbon-Blanc. Tél : 56.31.56.54.**

Vds sur S. Nin Mega Man x Jap., px : 500 F à déb. **Renaud VALDENAIRE, 33, rue de la Capsulerie, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.76.29.**

Vds Mickey Ma Quest sur S. Nin (Fran), px : 250 F (sans bte). **Mathieu POULAIN, 3, rue de l'Horloge, 13300 Salon-de-Provence. Tél : 90.56.22.33.**

Vds S. Nin + Zelda 3 + Mickey + Mario 4 + adapt. + 2 man., px : 900 F. **Arnaud DUTANT, 3, route de Margaux, 33480 Avensan. Tél. : 56.58.71.72.**

Vds S. Nin + 2 jx (SFII, Dragon's Lair), px : 800 F. **Hendrick BREMOND, Cours des Isnards, 84340 Malaucène. Tél : 90.65.11.71 (HB).**

Vds jx S. Nes de 150 F à 300 F (Zelda 3, Hook...). **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de La Prade, 42110 Feurs. Tél : 77.26.38.09.**

Vds jx S. Nin; SF2 (VA) + adapt. : 250 F; Tiny Toons : 250 F; tbe (S.N.). **Nicolas POGGI, 34, av. Sainte Marguerite, 06190 Cannes-la-Bocca. Tél. : 93.90.91.76.**

Vds jx S. Nes et SFC : Art of Fighting, Starfox, Contra 4... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.**

Vds S. Nin + 9 jx (DBZ, Lamborg, Starwing + AD 29...), px : 2 200 F. **Mathieu CAMPANELLA, 29, bd de la Pinède, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.44.92.**

Vds S. Nin + 6 jx, px : 2 300 F. **Laurent PAVIET, 101, chemin d'Ombreval, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.85.70.**

Vds S. Nin + 2 man. + 6 jx + AD 29 (Star Fox, P. Pers), px : 1 800 F. **Stéphane MIAGLIA, 28, rue du Québec, 01460 Montréal-la-Cluse. Tél. : 74.76.24.95.**

Vds jx S. Nin tbe, Mario 4, SF2, F.Zéro, Mickey, Aleste... etc. **Tony DALMOLIN « Le Cantaud », 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93.**

Vds S. Nin + 3 jx (Axel Av, Double Dragon, Spid. X. Men). **Régis LE JEAN, 11, rue Zéphirin Camélinat, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.10.81.90.**

Vds sur S. Nes SFII Turbo (420 F). SFII (150 F); Superghouln'Ghost (200 F). **Michael QUERTIGNIEZ, 460, av. Offenbourg, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.43.04.94.**

Vds jx S. Nes : NHL 94; Hockey; Zombies; Cantona... **Vincent LEWDEN, 11, rue de Rouen, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.63.76.**

Vds jx S. Nes, SFC : Mr Nuts, DBZ2 F1 PP, Empire, Starwing...). **Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice Ripoche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.99.93.**

Vds sur S. Nin Another World, Flashback (neuf), SFII, bon px. **Eric MAGNON, 1, allée des Iles Marquises, 44300 Nantes. Tél. : 40.94.45.17.**

Vds jx sur S. Nes (Mickey, Bomberman...), (200 F à 350 F). **Guillaume MARTIN, 26, av. Jean Jaurès, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.51.88.**

Vds jx S. Nin : Bubsy, S. Goal, STF2T, Hockey 93, Rob. 3, de 150 F à 300 F. **Jonathan PERRIER, Ruelle Malvoisine, 77515 Faremoutiers. Tél. : (16-1) 64.04.29.15.**

Vds S. Nes + 8 jx + Nes + G. Gear + Linx pas cher. **Alexandre DROUIN, 9, rés. de la Grande Bruyère, 02470 Neuilly-Saint-Fron. Tél. : 23.71.01.01.**

Vds jx S. Nes; Mortal K : 340 F; Allen, Zelda etc... : 290 F pce. **Antoine MORIN, 19, rue de l'Yser, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.12.30.**

Vds jx S. Nin : SF2T, Bubsy etc..., px : 300 F. **Michel CREPIN, 10, rue Michelet, 92602 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.86.33.**

Vds jx S. Nin Street Fighter 2, px : 200 F; MrNut : 250 F. **Jordane ZANGUENEH, 37, av. de la Paix, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis.**

Vds Super Adventure Island, px : 150 F (avec code). **Florent JUSTINE, 2, rue E. Krebs, 67170 Brumath. Tél. : 88.68.36.07.**

Vds jx S. Nin, S. Nes, px : 150 F à 250 F. **Alexandre VAN MILTENBURG, 2, rue Sadi Lecointe, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.72.46.**

Vds S. Nin + 2 man. + AD. 29 + 3 jx (Zelda, SHK...) + 2 man. (ss gar.), px : 1 290 F. **Antoine GEBEIL, 1, Hameau de la Blaque, 13080 Luynes. Tél. : 42.60.95.35.**

Vds S. Nin + mon. + 4 man. + souris + 20 jx, px : 6 100 F à déb. **Gilles BARAULT, 4, rue des Oliviers, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.86.58.**

Vds Street Fighters II (S. Nin) à 200 F. **Clément LACOURT, 3, rue Sully Prudhomme, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.56.71.85.**

Vds sur S. Nin. Star Wars : 200 F à 250 F. **Vincent THOMAS, 26, rue des Acacias, 60310 Lassigny. Tél. : 44.43.68.38.**

Vds Dragon Ball n° 3; px : 580 F (S. Nin). **Suat ATMACA, 2 bis, rue du Foyer, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.41.73.**

Vds nbx jx sur S. Nes (Popntwinbee 2; Nbajah; B23...). **Cédric BRUN, 27, av. de la Concorde, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.59.73.**

Vds S. Nin + 2 man. + 3 jx + adapt., px : 1 100 F. **Gilles NETO, 26, rue des Peupliers, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.96.67.**

Vds lots de 5 jx (SFII, F1 ex. Haust, Joe & Mac, FF, C IV), px : 500 F. **Paulo JORGE, 10, rue du 4e Zouaves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.14.55.**

Vds jx S. Nin : Aladdin, Cantona, F1 Roc, px : 200 F à 300 F. **Philippe BEAUSARD, 4, rue Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.03.56.**

Vds S. Nin Road Runner-Lemming S-Fi, Exhaust Heat. **Corinne BOUTRY, 15, allée des Grands Champs, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.25.08.**

Vds S. Nin + 2 man. + 5 jx (S. Goal + S. Soccer etc), px : 1 500 F. **Sylvain GUILLAUME, La Bastide Neuve, 04130 Volx. Tél. : 92.79.37.97.**

Vds S. Nin + 2 jx (Flashback, Mario 4), px : 1 100 F. **Sacha STOJANOVIC, 87, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.06.94.**

Vds 7 jx S. Nes (Fra, US), Addams, SF2, S. Wing, SM4 de 195 F à 395 F. **Christophe MATTA, 23, rue des Rosiers, 31850 Beaupuy. Tél. : 61.84.71.54.**

Vds S. Nin + 6 jx + 3 man., val. : 3 500 F; px : 1 700 F. **Philippe CASSE, 31, allée Thérèse, 93410 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.08.**

Vds S. Nes US + 2 Pads + adapt. + Actr. II + Art Fighting, px : 1 300 F. **Jonathan DE SAINT RIQUIER, 37, rue Emile Zola, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21.26.63.58.**

Vds ou éch. jx S. Nin : Lemmings; E. Cantona; T. Toons, Marios, px : 250 F. **Joël OULIA, 10, place Gay Lussac, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.47.61.**

Vds S. Nin + 5 jx (SFII Turbo SMAS SMB4...), px : 2 000 F. **Jérémie PATONNIER, Ancien Monastère, 26150 Sainte-Croix. Tél. : 75.21.22.06.**

Vds ou éch. jx S. Nes : TMHT 4; Tiny Toon, Techno NBA, px : 300 F pce. **Marc BENITO, 903, A. Chemin du Badaffier, 84700 Sorgues. Tél. : 90.83.40.48.**

Vds ou éch. jx sur S. Nin (SF2T, Aladdin, DBZ, etc...) bon px. **Mathieu MONTAIGNE, Impasse de Nœud, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.25.95.**

Vds Dragon Ball Z sur S. Nin, px : 300 F. **Marc MAUMUS, 41, rue du 19 Mars 1962, 31150 Fenouillet. Tél. : 61.70.88.87.**

Vds jx S. Nin : 150 F à 250 F; jx Nec : 100 F à 250 F; jx GB : 75 F à 175 F. **Sébastien GUILLOT, 95, rue Ernest Savart, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.28.60.**

Vds Flashback sur S. Nin, px : 325 F. **Pierre CLAUDE, 74, rue du Lac Marchais, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.30.21.**

MEGADRIVE

Vds jx MD dès 100 F. **Thierry BASTIAN, A3, rue des 4 Vents, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.90.24.**

Vds 34 jx MD 250 F à 400 F ou éch. **Eric WEBER, 10, Grande Rue, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.55.34.12.**

VdsMD + MCD II + 2 man. + Road Adventure, px : 2 400 F. **François-Marie TOURNIER, 21, rue Marcel David, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.05.58 (ap. 19 h).**

Vds MD + 3 jx (Aladin, Sonic 2, SF2') + 2 Pad (1 à 6 boutons), px : 1 200 F. **Albin ROHN, 13, rue du Collège, 62000 Arras. Tél. : 21.71.04.28.**

Vds MD + 3 jx (Astérix, Dragon, Revenge). **Michèle CHARLES, 119, bd Lefebvre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.49.99.**

Vds jx MII Jung Strike, Road Rash II, Lot. Turb., Chall. 200 F pce. **Olivier LONZIEME, 223, rue du Marchais Muraille, 45200 Amilly. Tél. : 38.93.65.55.**

Vds jx MD : Street of Rage 1 (225 F) et 2 (250 F) ou les 2 : 450 F. **Jean-Luc AGOSTINI, 17, route Nationale, 20260 Lumio. Tél. : 95.60.72.08 (de 10 h à 12 h).**

MD II + Aladin : 450 F, World Illusion : 100 F, F1 : 200 F, Fifa : 200 F. **Steven BARBIER, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.25.20.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 1 400 F ou 10 jx : 2 000 F. **Dominique PACOT, 1, rue Victor Hugo, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.45.38.**

Vds MD + 12 jx, px : 1 000 F (Sonic 1, 2). **Romain JOYEUX. Tél. : 73.30.85.90.**

Vds jx MD (Son 2, WBS...), px : 499 F les 3 ou 199 F pce (port compris), tbe. **Sébastien VZEEL, 42, rue Arthur Defer, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.84.94.**

Vds nbx jx MD. **Erwan POTTIER, Kerbois, 56950 Crach. Tél. : 97.56.64.32 (ap. 17 h).**

Vds 5 jx MD, px : 550 F (Ghouls, Fifa Soccer, Street...). **William KRAHENBUHL, Moussat, 47310 Estillac. Tél. : 53.96.21.73.**

Vds 4 jx MD (Golden Axe, Batman, St. of Rage I, Moonwalker), px : 800 F. **Thomas PIRLOT, 5, rue Georges Ville, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.96.85.**

Vds MD + 6 jx + 2 man., px : 1 600 F ou sép. **Arnaud GAUTHIER, Avignon, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.38.99.**

Vds MD + 2 jx + 2 man. (S. Rage 2... + 2 man. (1 Turbo), px : 590 F. **Luc YANG, 14, Villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.41.14.**

Vds Bubsy, Bob 200 F; Mickey, Quack Shot : 150 F; Sonic : 100 F. **Roger BASSELER, 1, allée de Bourgogne, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.09.62.**

Vds jx Méga CD Silpheen : 200 F; neuf jx MD Dragon Fury : 150 F. **Samuel CARVAGLIO, 5, rés. Barbamson, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.05.15.**

Vds MD Jap + mon. coul. + 1 jeu + 2 ou 3 man. **Grégory GOIFFOU, 20, rue Léo Lagrange, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.67.10.62.**

Vds MD + 2 man. + 14 jx (Aladin I...), px : 2 000 F, tbe. **Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.41.12.**

Vds 3 jx MD (Sonic, James, Pond2...), px : 130 F pce ou 300 F le tt. **Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.**

Vds Kid Chameleon : 150 F et World of Illusion : 200 F. **Julien DURET, Les 3 Becs, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.29.07.**

Vds MD FR + 17 jx, px : 2 000 F (port compris). **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Vds jx MD et SNIN, px : 120 F à 300 F. **Nicolas CONTI, 1, allée de la Mare aux Carmes, 77170 Brie-Conte-Robert. Tél. : (16-1) 60.62.04.12.**

Vds ou éch., NBA Al Star Challenge, tbe, px : 250 F. **Lionel DESCHAMPS, 36, rue Tallaide, 30250 Sommières. Tél. : 66.77.76.09.**

Vds nbx jx MD (Surtout jx de rôles). **Alexandre KLOTZ, 101, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.98.60.**

Vds 15 jx MD : 100 F à 250 F : Rocketknight, X-Men, Bubsy, etc. **José MORENO, 30, rue Salvador Allendé, 62119 Dourges.Tél. : 21.49.36.13.**

Vds MD + 11 jx : Jurassic Park, Aladdin, Street Fighter 2, Motal Compat, Sonic 1 et 2, Gladiators, Kid Chaméléon, Alien 3, Street of Rage, Quackschot + 3 man., px : 1 500 F. **Kévin GRARD, 151, allée des Mysostis, rés. Thoriac, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.20.66.75.**

Vds MD + 6 jx + 2 man. + 1 adapt., px : 1 500 F. **Samuel PABION, Lot les Gonnettes n° 7, 07800 La Voulte-sur-Rhône. Tél. : 75.62.03.24.**

Vds Altered Beat : 70 F; Ferrari GP Challenge : 200 F port grat. **Eric RABIER, 11, rue des Uzelles, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.29.84.**

Vds jx MD : Sonic 2 : 190 F etc. **Pierre CHAIGNEAU, 16, rue du Sergent Bobillot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.75.43.**

Vds MD + 25 jx + 2 man. + Méga CD + 4 jx + CDX, px : 4 200 F. **Victor NOGUEIRA, 20, rue Christophe Colomb, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.94.73.**

Vds ou éch. MD Jap Neuve + Pad + jx. **Isaac GOMEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.44.54.**

Vds jx MD Bubsy, PSIII, Shining Dark, Gunstar, Xmen, Aladdin. **Fabrice DURIE, 187, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.03.77.**

Vds jx MD : 150 F à 250 F; RRash 2, PMonger, Amazing... **Patrick MATORE, 27, rue Firmin Gemier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14.**

Vds MD + 2 man. (1 turbo) + 10 jx, px : 1 800 F. **Olivier LAYANI, 3, villa Robert Lindet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.07.86.**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Flashback) + man. infrarouge, tbe, px : 1 500 F. **Alexis RUYANT, 8, rue Fleury, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.33.76.**

Vds Méga CD 2 neuf + 1 jeu CD, px : 1 400 F. **Jean-Luc LORENTE, 43340 St-Haon. Tél. : 71.06.29.19.**

Vds 8 jx MD S. Mario, All Stars sur S. Nin. **Fabien MALCLES, chemin des Bressandes 01800 Bourg-Saint-Christophe. Tél. : 74.34.78.29.**

Vds MD + 3 man (Pro 1, Pro 2) + 10 jx, px : 1 500 F. **Christophe HERBIET, 90, bd d'Holbeach, 51120 Sézanne. Tél. : 26.81.44.30.**

Vds MD + 12 jx + adapt. jap., px : 2 500 F. **Grégoire LINAIS, 16, rue Stanislas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.61.01.**

Vds Mega CD2 : 1 590 F (ss gar.) 2 jx MCD, px : 300 F pce. **Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.12.88.**

Vds Flashback : 250 F; Street Fighter : 300 F; Str. Rage : 100 F. **Franck POIDVIN, 11, rue Rousselet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.34.86.**

Vds ou éch. sur MD Musha Aleste et Aliens + Orm. **André DEROUARD, 26, rue Gambetta, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.27.64.**

Vds 8 jx (Fatal Fury, Street of Rage 2...), dès 100 F. **Alain KTORZA, 15, allée Claude Debussy, 91320 Wissous. Tél. : (16-1) 69.20.46.50.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx : Son. 2, Hockey 93, TF4..., px : 1 500 F. **Nicole DEBERGHES, 12, avenue Ronsard, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.67.47.**

Vds MD + 7 jx (Sonic 2 etc...), px : 1 700 F à déb. **Arnaud DURAND, 6, route de Weiler, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.54.29.44.**

Vds jx MD de 150 F à 200 F (Sonic 2, Streets of Rage 2...). **Olivier RIGAL, 20, rue Georges Brassens, 87220 Feytiat. Tél. : 55.30.88.08.**

Vds Mortal Kombat, Flashback, Thunder F4, Golden Axe 2. **Nicolas ARQUETOUT, 7, rue du Prieuré, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.88.74.**

Vds MCD II + Silpheed Jap, tbe, px : 1 100 F. **Christophe SAPPA, 16, Hameau du Canadel, 309, bd Honoré Teisseire, 06480 Lacolle. Tél. : 93.32.82.06.**

Vds 8 jx MD (Fatal Fury, Robocop, VS Term Cool Spot)... **Jean-Yves TEILLET, 3, rue Joachim du Bellay, appt. 438, bât. H, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.53.50.**

Vds 10 jx MD de 100 F à 200 F (Kook, Bubsy, Bob : 200 F). **Roger BASSELER, 1, allée de Bourgogne, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.09.82 (le soir).**

Vds MD + 8 jx + 2 man., px : 1 200 F, tbe. **Frédéric BERGACHORENA, 4, av. de l'Europe, 31600 Muret. Tél. : 61.51.51.84.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (C. Spot Tiny Toons, S. Rage II, XMen), px : 1 300 F. **Eric PACOT, 1, rue Victor Hugo, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.45.38.**

Vds MD + 6 jx + 2 man. **Guillaume CARPEZA, 50, av. du Gal. de Gaulle, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.28.28.**

Vds jx MD Euro Soccer : 150 F; Bull VS Blazers : 200 F : J. Pond II : 150 F. **Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90.**

Vds 15 jx MD, px : 1 250 F; Port compris. **Sylvain LABORDERIE, 30, allée des Arbrisseau, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.21.00 (ap. 18 h).**

Vds jx MD Méga Lomania, Jurassic Park, Ghools'Ghosts, G-Loc. **Frédéric REVELLIM-CLERC, 11, place Michelet, 69140 Rillieux-La-Pape. Tél. : 78.88.58.08.**

Vds MD Jap + 11 jx + 2 man., px. : 1 400 F. **Michel RODRIGUES, Bt G, n° 47, Lavilleneuve, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.46.32.**

Vds jx MD : 100 F à 150 F ou éch. ctre jx MD ou S. Nin, vdsjx GB. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.76.78.**

Vds jx MD : 150 F (Mickey; Golden Axe; Moonwalker; Eswat). **Vincent TERRIER, 15, allée du 19 Mars 1962, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.25.22.**

Vds MD + 6 jx + man. (Sonic 2; Batman...) : 990 F. **Luc PODEVIN, 24, allée Bach « La Ferrière », 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.29.70.**

Vds jx MD : 150 F pce ou 1 350 F les 10. Vds S. Nin : 200 F pce. **Gérald AUBRY, 22, bd de Champelle, 54600 Villers-lès-Nancy. Tél. : 83.28.02.59.**

Vds MD + 15 jx + Man., nbx jx, px : 2 900 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98.**

Vds Terminator sur M.D. : 70 F, éch. K. Chaméléon ctre Sonic Spinball. **Matthieu GOUIN-DEPAGNE, 3240, route de la Tour Bellevue le Fau, 82000 Montauban. Tél. : 63.70.80.59.**

Vds 10 jx MD. **Hugues BONNET, 18, Lapalanque,09300 Fougax-et-Barrineuf. Tél. : 61.01.61.50.**

Vds jx MD : European C : 200 F; Kid Cham : 150 F; SH. Dancer : 150 F. **Grégory MARCHET, 2, rue de la Juiverie, 84470 Chateauneuf-de-Cadagne. Tél. : 90.83.96.00.**

Vds jx MD à 150 F : Toki, Roadrash Quakshoot, Altered Baest, px : 50 F. **Cyril BELLART, 74, rue de Bergues, 59670 Cassel. Tél. : 28.48.46.00.**

Vds MD + 10 jx, px : 1 500 F. **Emeric LEHOUX, 6, rue André Leclerc, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : 34.61.83.59.**

NEW-TECH CITY 95

LES PRIX DIRECTS
USA & JAPON
STOP AUX INTERMEDIAIRES

DES PROMOTIONS TOUTE L'ANNEE
SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

ex: NBA JAM (snes) : 490Frs*

ex: NBA JAM (md) : 450Frs*

* Encore -10% pour les adhérents

NOUS AVONS EN STOCK
LES MEILLEURS TITRES DU MARCHE

EXTRAIT DE NOTRE CALAGOGUE. TELEPHONEZ NOUS POUR LES AUTRES TITRES

ENTREZ AVEC NOUS DANS L'UNIVERS
DES GOODS
DBZ-SF2-FF2

OCCASIONS
LES LEGENDAIRES
NES-GB-MS à 50 Frs
GG-MD-SNES à 90 Frs

UN SEUL N° (1).34.64.05.05

OBECTIF 3DO

1- Payez votre 3DO au Prix Public USA
2- Payez votre 3DO en plusieurs Mensualités**
3- Tous les titres disponibles et en démo
4- Tous les titres aux prix Import

Promo: John Madden Foot: 400 Frs*
* Adhérents -10%

3DO 3DO

NOUS ACHETONS VOS JEUX & CONSOLES US & JAP
VENTE ACHAT DEPOT-VENTE NEUF OCCASION

CONCOURS GRATUIT MAI 94 Super 1er prix ETC... RESERVE EXCLUSIVEMENT AUX ADHERENTS

AVEC LA CARTE D'ADHERENT BENEFICIEZ DE -5% A -20% SUR LES TARIFS DE NOTRE MAGASIN

REVENDEURS NOUS CONTACTER AU PLUS VITE

LIVRAISON EN RECOMMANDEE ET COLISSIMO

NEW-TECH CITY Diffusion
62 Avenue Du Général Leclerc
95310 Saint Ouen L'Aumone
Tél:(1).34.64.05.05 Fax:(1).34.64.64.70

** Après acceptation du dossier de crédit.
- Les prix indiqués peuvent êtres modifiés sans préavis.
- Offres dans la limite des stocks disponibles.
- Recevez notre catalogue mensuel chez vous pour 50 Frs/An.

petites annonces

NES

Vds Nes + 2 man., px : 300 F; vds NG + samourai + shadow + fatal Fury... **Soukchai PHETSINORATH, 7, av. de Jarrow, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.84.35.**

Vds Nes + 2 man. + jx, px : 300 F; vds jx et consoles. **Soukchai PHETSINORATH, 7, av.de Jarrow, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.84.35.**

Vds Nes + 9 jx, px : 1 500 F ou éch. contre jx SNES. **Sébastien DESFORGES, 6, rue du Lt Petit, 18150 La Guerche-sur-L'Aubois. Tél. : 48.74.07.91.**

Vds Nes + 13 jx + zapper, px : 1 800 F ou jx de 150 F à 250 F + Aladdin. **Johan BARBRY, 5, rue Delpierre, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.65.23.97.**

Vds DBZZ : 350 F, Populous : 300 F; Dotchball2 : 400 F; M. Paint : 300 F. **Adrien MEMOND, La Haute Piltrie, 41310 Prunay-Casseran. Tél. : 54.80.38.60.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 4 jx : Tortue..., px : 575 F. **Jean-Pierre ALBERT, Château-de-Senezelles, 47440 Prilloles. Tél. : 53.41.03.10.**

Vds S. Mario 3, px : 250 F; Solstic px : 150 F. **Mickaël RIBREAU, 36, rés. les Pensées, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.69.31.07.**

Vds Nes + 2 man + 3 jx : Mario I, D. Dragon 3, Word Cup. **Jérémy FOURNIE, 2, rue Jean de la Fontaine, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.25.58.**

Vds Nes + Zapper, 2 joys (SMB1, SMB3, California games, Kung Fu), px : 800 F ou éch. ctre 8 jx MD. **Reda IBRAHIM, 6, rue Achille Viadieu, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.23.64.**

Vds Nes + Mario Bros 1 et Duck Hunt + pist. + 2 man, px : 600 F. **Bruno DELAITRE, 24, rue Lucien-Michel, 54560 Audun-le-Roman. Tél. : 82.21.50.93.**

Vds NES + 5 jx + K7 de nettoyage. **Cédric LE GRAET, Quai Duguai Troyin, Hôtel du Goëla, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.82.74.**

Vds Nes + 2 jx : Turtles + Ghost'n Goblins + 2 man. **Davy HERBERT, 121, rue Paul Hochart, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.86.25.80.**

Vds Nes + 2 Man. Turbo + 7 jx (World Cup, SMB1), px : 600 F. **Ludovic MADELAIN, 32, av. de la République, 74960 Cran-Gevrier. Tél. : 50.67.02.10.**

Vds Nes + 2 man. + joys + turbo + 16 jx, px : 1 990 F. **Charles GERARDOT, Cidex 249, chemin des Claps, 06330 Roquefort-les-Pins. Tél. : 93.77.09.69.**

Vds 18 jx Nes (Nord et Sud, SMB3...), px : 1 900 F ou pce à déb. **David THOMAS, 19, av. Gabriel Péri, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 40.06.72.86.**

Vds Nes + 2 man. + 2 joys + 5 jx, tbe, val. : 2 600 F; px : 1 000 F à déb. **Cédric GILLOT, 48, chemin de Botet, 38330 Biviers. Tél. : 76.52.09.89.**

Vds Nes + 3 man + rob + pist. + 23 jx, px : 1 700 F. **Antoine PATEBEX, 701, av. Trolley de Prévaux, Colline Saint-Pierre, 83200 Toulon.**

Vds Nes + Zapper + 7 jx + 2 man., val. : 3 000 F, px : 1 700 F. **Frédéric TURLAN, 38, rue du Général Leclerc, 78570 Andrésy. Tél. : (16-1) 39.70.73.63.**

Vds Nes + 14 jx + 2 man. + pist. **Clément BECHELLI, 131, A route de la Treille, 13011 Marseille. Tél. : 91.27.17.97 (le soir).**

Vds Nes + 2 pads + zapper + SMB1 et 3, Kick off Duck Hunt à 200 F. **David SOHLER, 15, rue des Roses, 67520 Marlenheim. Tél. : 88.87.61.32.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (avec bte), val. : 1 900 F, px : 700 F à déb. **Jean-Marie HURTADO, 431, av. de Verdun, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.32.79.65.**

Vds Nes + 2 man. + 8 jx, px : 750 F ou éch. ctre S. Nin + 1 jeu. **Franck FROMAGER, 29, rue de la Table de Pierre, 76160 Les Drapiers Darnetal. Tél. : 35.08.92.27.**

Vds Nes + 4 jx + 2 man. + Nes Advantage, px : 800 F. **Nicolas VIARD, 83, rue de la Marne, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.33.11.**

Vds Nes + 1 jeu bon état, px à déb. **Laurent GAULIER, 14, cité des Couronnelle, 50170 Pontorson. Tél. : 33.60.00.75.**

Vds Nes + 7 jx (Megaman 3, Iron SWord, etc...), px : 100 F pce le tt : 800 F. **Romain MARTINEZ, 8, rue Elsa Triolet, 40800 Aire-sur-Adour. Tél. : 58.71.67.00.**

Vds jx sur NES : Simpsons, Soccer, Wrestlemania, px : 100 F pce. **Benjamin PEYROUX, 44, rue des Cornalines, 45140 Saint-Jean de la Ruelle. Tél. : 38.88.24.93.**

Vds Nes + 2 man. + 2 jx Iron SWord + Maniac Mansion, px : 400 F. **Fabien METIVIER, 8, rue de Rohé, 49700 Doué-la-Fontaine. Tél. : 41.59.03.38.**

Vds Nes + 2 man. + man Turbot + 11 jx (SMB3, Simpson...), px : 990 F. **Gilles AUGSBURGER, 117, av. de la Paix, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.88.22.26 (ap. 18 h).**

Vds Nes + 2 man. + btes + 5 jx, px : 900 F. **Kévin LE CORRE, 34, impasse Degrès, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.10.95.**

Vds Nes + pist. + 8 jx, px : 1 800 F, SMS + 4 jx, px : 400 F GG + 5 jx, px : 750 F. **Willy LABOULLE, 4, rue Philippe Gerber, 62000 Arras. Tél. : 21.58.49.53.**

Vds Nes + man. + zapper + zooner + 12 jx, px : 900 F. **Pierre THORENS, 8, rue Charles Dupraz, 74100 Ammemasse. Tél. : 50.92.05.46.**

Vds Nes four score à 100 F. **Jonathan DONVAL, 22, av. du Docteur Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.32.05.**

Vds jx Nes : Eric Cantona Fch-Jamais utilisé, val. : 300 F. **Bruno FLIN, 8, rue des Provinces, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.93.07.**

Vds 12 jx Nes pas cher + zapper + Nes Advantage + console. **Boris ANTONA, 18, rue Speeckaert, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.93.37.**

Vds Nes + 3 jx, px : 350 F. **Walid EL AZOUZI, 11, rue de Rouen, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.34.63 (ap. 18 h 30).**

Vds Nes + 2 man. + 2 jx : 350 F, Zapper + 1 jeu, px : 150 F. **Julien NGUYEN, 21, rue Victor Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.14.80.**

Vds Nes + Nes Advantage + 5 jx (Batman, Rygar), px : 450 F. **Nicolas AUGER, 34, rue de Lattre de Tassigny, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.06.69.**

Vds 6 jx vidéo, S. Mario, Mega man. 2, tortue 1. **Jean-Pierre TESSIER, 34, chemins du Puits de Riez, 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.68.72.45.**

Vds Nes + Lemmings, px : 350 F. **Eric DI MICCO, 65, rue du Général de Gaulle, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.64.41.84 (ap. 19 h).**

Vds jx Nes SMB3, px : 150 F, SMB2, Probotector, Bionlcommando, px : 100 F. **Frédéric LEXA, Rés. les Terrasses, Appt. 67, bât. 2C, 33400 Talence. Tél. : 56.37.72.79.**

Vds S. Nin + 2 man. + adapt. + 8 jx (Mario 4, Turtles in Time (US)...), px : 2 200 F ou sép. **Thierry VIGNOL, 7, allée des Bourgeons, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.11.83.**

Vds Nes + 4 jx, tbe (Tic et Tac...), px : 750 F. **Guillaume BAK, 32, chemin de la Fontaine, 62160 Aix-Noulette. Tél. : 21.72.42.68.**

Vds Mario All. Stars, nbx jx MD et 6128 + nbx jx. **Mickaël COUCHOT, 22, rue du Fort, Cidex, 431, bd, 90340 Chevremont. Tél. : 84.22.80.41.**

SEGA

Vds SMS II + 8 jx (Astérix, etc), px : 850 F ou sép. **Alexis MOURON, 20, rue Montmorency, 98290 Courtalain. Tél. : 37.98.85.52.**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 2 pist. + 2 jx + Golden Axe, px : 490 F. **Nicolas ACERBIS, Beauvezet Sud, 30130 Saint-Alexandre. Tél. : 66.39.05.75.**

Vds SMS 2 + kick off et Sonic 2, px : 320 F. **Alan HAJO, 14, av. du Gén. de Gaulle, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.98.32.31.**

Vds SMS 2 + 2 man. + 7 jx, val. : 700 F à déb. ou éch. ctre MD. **Julien LEFEBVRE, 70, av. Montgomerye, 27200 Vernon. Tél. : 32.21.97.90.**

Vds SMS + 2 man. + 15 jx (Sonic 1 et 2, Astérix, Tazmania...). **Matthieu SAUTEREAU, 4, rue de Brémont, 28630 Mignières. Tél. : 37.26.48.68.**

Vds ?ES + SMB1 et SMS + Shinobi, Olympic Gold... **Matthieu JHOUVENOT, 57, grande Rue Loisey, 55000 Loisey-Culey. Tél. : 29.78.15.71.**

Vds câbles pour relier consol sur moni. AMS, AMI, etc, px : 100 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98.**

Vds MS + 2 man + 4 jx (Bubble Bobble, Wonder Boy...), px : 500 F. **Raphael TEYSSERE, 38460 Panossas. Tél. : 74.90.25.43.**

Vds ou éch. SMS + 2 man. + pist. + 4 jx, px : 450 F. **Bernard PAYET. Tél. : (16-1) 64.90.62.24.**

Vds jx SMS et GG, px : 150 F pce ou 260 F les 2 (Sonic + Sonic 2) etc... **Franck DE HAES, 53, rue du Colonel Fabien, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.11.60.**

Vds SMS + 13 jx + 2 man. + pist., px : 1 300 F. **Sébastien GAUER, 38, chemin de la Baume Loubière, 13013 Marseille. Tél. : 91.07.29.22.**

Vds SMS + 4 man. + 18 jx (Sonic 1, 2, Olympic Gold d'Asterix...), px : 1 500 F. **Vincent SERAFIN, 6, rue Diderot, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.12.87.**

Vds SMS + man. + 14 jx (Sonic 2 Astérix), px : 800 F. **Nicolas HARDY, Claire Fontaine, Le Poizat, 01130 Nantua. Tél. : 74.75.32.60 (W.E.).**

Vds MS2 + 26 jx (ss. gar., px : 2 500 F ou 100 F le jeu. **Bruno RAGUENET, 1, bis bl de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.53.02.80.**

Vds SMS + 2 man. + 1 Pad + 8 jx (Moonwalk, Sonic 2, Wond), px : 600 F. **Joseph DEKKERS, 22-24 rue Vitruve, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.73.36.**

Vds SMS 2 + man. + 7 jx (F1 etc), px : 650 F. **César DA SILVA, 131, rue de la République, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.26.64.**

Vds MS 2 + 8 jx + 2 man., tbe, px : 1 200 F ou éch. ctre 4 jx S. Nes. **Jean-Christophe TEILLARD, 99, bd Lafayette, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.03.04.**

VdsMS + 2 jx + 2 man. + 1 joy, px : 250 F à 300 F. **Cédric MICHAU SABLON, 34, rue Henry Gorjus, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.67.07.**

Vds SMS 2 + 10 jx, px : 1 300 F. **J. Bernard PUJO, Guillon 1, bât. B, n° 24, 40800 Aire-sur-Adour. Tél. : 58.71.73.55.**

Vds SMS II + man. et 10 jx px : 900 F. **Frédéric PERINETTI, 8, rue de l'Hôtel de Ville, 54240 Jœuf. Tél. : 82.22.26.58.**

Vds SMS + 2 man. + rapid Fire + 10 jx, px : 500 F. **Olivier SAUVESTRE. Tél. : (16-1) 49.82.49.91.**

Vds K7 SMS 80 F à 110 F et K7 GB : 100 F à 140 F. **Venceslas BORROS, 6, rue Delayant, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.76.47.**

Vds jx sur SMS : Golden Axe, Mickey... Vds jx GB. **Mikaël TAIEB, 20, rue Saint-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.19.50.**

Vds MS + 4 jx (Sonic I, Shinobi), px : 650 F. **Manuel PERRIN, Le Milhomme, 69620 Ternand. Tél. : 74.71.32.54 (le soir).**

Vds SMS + man. + Alteread Beast, px : 150 F. **Romain VACERI, 133, av. Damprémont, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.64.82 (ap. 18 h).**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. **Consoles + n° 32**

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Chez SCORE GAMES LA VIDEO PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	

CADEAU** 1 adaptateur secteur

LOUPE GROSSISSANTE 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD	79 F	SHINOBI	99 F
ALIEN III	99 F	SPIDERMAN	99 F
SONIC 2	175 F		
MORTAL KOMBAT	189 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

NBA JAM	269 F
ALADDIN	299 F
GP RIDER	299 F
ROAD RASH	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	RASTAN	79 F
GOLDEN AXE	79 F	TENNIS ACE	99 F
NINJA	79 F	BOMBER RAID	139 F
MICKEY MOUSE	139 F	SONIC	139 F
ASTERIX	179 F		

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX	TEL
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F
GAME-GENIE (neuve)	349 F
PRO PAD (transparente)	149 F
MANETTE 6 BOUTONS	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ALADDIN	314 F
SONIC	79 F	FIFA SOCCER	314 F
STREET OF RAGE	99 F	LANDSTALKER	314 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	MORTAL KOMBAT	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	NBA JAM	349 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	ETERNAL CHAMPION	379 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SONIC 3	379 F
FLASHBACK	275 F	STREET FIGHTER 2'	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PSG FOOTBALL	399 F	ART OF FIGHTING	449 F
DUNE	449 F	PRINCE OF PERSIA	449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 1290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	ECCO THE DOLPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	SONIC CD	299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SYLPHEED	299 F
BATMAN RETURN	299 F	THUNDERHAWK	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FLASHBACK	399 F	SENSIBLE SOCCER	399 F	TERMINATOR	449 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	LETHAL ENFORCER	499 F
MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	
GAME-GENIE (neuf)	249 F	
LOUPE LIGHT BOY	59 F	
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	

CADEAU** 1 sacoche

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN	99 F	TORTUE 3	249 F
TINY TOON 2	249 F	WARIO LAND	269 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + JEU SUPER MARIO BROS 1 299 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SENSIBLE SOCCER	199 F	MEGAMAN 4	299 F
KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE + STREET FIGHTER II	690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES			79 F

ou **49 F** avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F RALLONGE MANETTE 39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

F ZERO	139 F	ALADDIN	299 F
STREET FIGHTER II	139 F	FLASHBACK	299 F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	339 F
STARWING	169 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
MARIO ALL STARS	269 F	F1 POLE POSITION	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F
ZELDA III	269 F	YOUNG MERLIN	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MYSTIC QUEST	389 F	EMPIRE STRIKE BACK	549 F
SKYBLAZER	399 F	TORTUE NINJA 5	549 F
EQUINOX	439 F	DRAGON BALL Z 3	TEL
PSG FOOTBALL	489 F	RANMA 1/2 4	TEL
CLAYFIGHTER	499 F	STUNTRACE FX	TEL

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1790 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
WORLD HEROES 2	990 F	749 F
FATAL FURY 2	1090 F	799 F
ART OF FIGHTING 2 (neuf)	TEL	
SUPER SIDE KICK 2	TEL	
MEMORY CARD	229 F	
WINDJAMMER	TEL	

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

NEC

CONSOLE DUO R neuve 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F
ARCADE CARD TEL
+700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 69 F
MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F
+ 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52

- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE 05/94

petites annonces

Vds SMS + 3 jx + 2 man., px : 400 F. **Cédric BAUDOUIN, 20, rue de Gimont, 37150 Bléré. Tél. : 47.30.31.09.**

Vds SMS 2 + man. + 7 jx, px : 1 700 F. **Cédric AUNAY, 25, Impasse Emmanuel Chabrier, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.12.23.**

Vds jx MS2, px : 100 F à 200 F (Astérix-Mickey 2 — Tazmania — Sonic 2). **Jérémy FIOLET, 3, rue de la Fraternité, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.25.39.**

Vds SMS II + 6 jx : 600 F. **Cédric ANTOINE, 2, rue Louis Marin, 54610 Nomeny. Tél. : 83.31.48.73.**

Vds SMS + 8 jx, px : 600 F. **Nicolas DESCROUET, 16, rue Terrasson, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.01.97.55.**

Vds SMS 2 + 6 jx (Alex Kid...) : 900 F ou jx 100 F à 200 F pce. **Cédric BREMAUD, 8, rue de Chamont, 86000 Poitiers. Tél. : 49.53.03.51.**

Vds SMS + 3 jx (Ramb III, S. Harrier, Y's) Zap 2 Pad/3 DG C. Stick, px : 480 F. **Mathieu SFEDJ, 14, rue des Fleurs, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.08.34.**

Vds SMS 2 + 2 pads + 11 jx (Sonic...), px : 600 F. **Thomas DUPAS, 255, Grande Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.74.10.**

PC ENGINE

Vds Coregrafx neuve, 2 man., 1 jeu, adapt. 5 joueurs, px : 300 F. **Laurent LE BARS, 3, allée Maurice Dormann, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.33.85 (ap. 19 h).**

Vds GT + 11 jx (PC Kid, 1, 2, JC), px : 2 000 F. Vds Nec + 3 jx (SF2, FMT), px : 600 F. **Andreas BESCHNIDT, 6, av. de Chassin, 64200 Biarritz. Tél. : 59.41.07.19.**

Vds PC Engine GT + 2 jx, px : 800 F à déb. **Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.**

Coregrafx + man. + quint. + bomberman 94 + Final Solder. **Sébastien SAUTEREAU, 74 bis, rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.39.51.89 (W.E.).**

Vds 5 jx Nec : 400 F ; vds jx Super Nes : Aladin-Mario As-Bomberman. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Final Match Tennis + Tale of Monster Path : 190 F ; 1941 : 80 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds GT Turbo + 2 jx + adapt. ss gar., px : 1 300 F. **Ceko DALIBOR, 7, allée Jean Bancel, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.01.10.39.**

Vds jx Nec Jacky Chan, Thunder Blade, Pang, R-Type, WCTennis... **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

Vds PC Engine + SC Drom + 22 jx + 3 pad + Quint., px : 2 000 F. **Stéphane HORNUS, 9, square du Cerf, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.62.14.**

Vds sur Nes Bomberman 94 en carte neuf : 250 F. **Alexandre COLSON, 22, rue Mathias Grunewald, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.69.95.**

Vds PC Engine GT + 4 jx + alimentation : 900 F. **Nicoletti DORIAN, 19, rue du Gal de Gaulle, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.29.77.**

Vds PC Kid 2, Tricky, Spinpair, Power Eleven, px : 90 F à 200 F. **Sébastien LUXEMBOURGER, 1, allée René Peters, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.21.41.81.**

Vds Nec PC + 5 jx + 2 man + Tripleur, tbe, px : 1 200 F. **Vee LAMANG, 2, allée de l'Affranchi, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.43.66.20.**

LYNX

Vds Lynx 2 + 5 jx (Batman) + adapt., px : 800 F. **Guillaume DARSTEIN, 55, rue d'Alsace, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.12.64.**

Vds Lynx + 4 jx, px : 550 F ou éch. ctre jx Nec. **Stéphane TRETTON, 24, rue des Forges, 53410 Port-Brillet. Tél. : 43.68.82.46.**

Vds Lynx + 7 jx + adapt. sect., val. : 2 550 F ; px : 1 500 F. **Olivier ASSEMAN, 5, passage des Grubins, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.27.39.**

Vds jx Lynx de 100 F à 250 F (California, Warbiros, Chip, etc). **Jean-Guillaume DESANTI, 7, av. Galliéni, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.45.37.**

Vds lynx + sacoche + 8 jx, tbe (10 h de marche), px : 1 200 F. **« AU LIVRE D'OR », 30, rue Vernier, 06000 Nice. Tél. : 93.82.30.32.**

Vds Lynx + 7 jx + adapt. Cigare + Pack Batterie + Housse, px : 1 000 F. **Erwan POTTIER, Kerbois, 56950 Crach. Tél. : 97.56.64.32.**

Vds Lynx 2 + Toki + Slime W. + Soccer + bât. 2 + câble + Etui + adapt., px : 800 F. **Brice-Clément NAUDIN, 10, promenade François Rabelais l'Humaniste, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.77.29.**

Vds Lynx 2 + 3 jx (Blue, Ngal, War) + adapt. Val./ 1 850 F ; px : 800 F. **Yann BACH, rue Fagné, 10310 Bayel. Tél. : 25.27.86.59.**

DIVERS

Vends Fatal-Fury 2, Ninja Comando, V. Point sur Neo, 4 jx SFC. **Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clemenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.**

Vds nbx jx sur Neo-Geo et SNin. **Julien KURCZEWSKI, 87, rue Casimia Beugnet, 62710 Courrières. Tél. : 21.49.06.46.**

Vds ou éch. jx sur MCD (Final Fight...), SN (J.Park), MD (TMNT), GB de 80 à 350 F. **Nelson COELMO, Imm. Ardennes, appt. 8, av. de la République, 27700 Les Andelys. Tél. : 32.54.40.84.**

Vds SN Propad jamais servi. Val. : 175 F. Px : 120 F. **Elodie SERVANT, 4, rue C. Lacoste, Lot. du Parc de l'Observatoire, 33270 Floirac. Tél. : 56.32.73.48.**

MS X Turbo R. + disque + souris + joys : 3 500 F. **Fabrice AUTOUR, 44, rue P. Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.**

Vds Amiga CD 32 bits + 3 jx sous gar. **Ludovic LEMOINE, 22 bis, place Gaston Pailhou, 37000 Tours. Tél. : 47.64.31.29.**

Vds DB2 Action Game (V.F.) Px : 450 F. **Alexis DAHAN, 14, av. de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.40.71.**

Vds Street Fighter II Turbo : 350 F. Nigel Mansel : 300 F. **Michel CREPIN, 10, rue Michelet, 92600 Asnières.**

Vds Mr Nutz, faire offre. Vds Nes + 3 jx : 800 F. **Yohan LACOMBE, 24200 Montfort Sarlat. Tél. : 53.28.15.00.**

Vds Crossede 600 F. Soccer Branl 700 F. Side Kicks 1 000 F. **Yannick SALUS, 356, rue Lamartine, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 78.72.85.37. Ap. 18 h.**

Vds Street Fighter 2 Turbo : 300 F. Ach. S.Fire pro. Wr. **Frédéric DE-COL, 8, rue Mine Victor, 57700 Havange. Tél. : 82.84.09.71.**

Vds jx : Star Wars (Jap.), Axelay (Jap.), Tiny Toon (US) : 300 F pce. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint-Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds Combo + Street Fighter II + Hyper Olympic : 3 500 F. **Laurent GERARD-ROUX, 209, rue Albert Jamain, 46000 Cahors. Tél. : 65.53.96.19.**

Vds S.Soccer 2, Star Fox, NCAA, J.Park, Falshback (SNin) 200 F à 300 F. **Aurélien CABOT, 14, rue St-Maur, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.10.30.**

Vds ou éch. Street fighter II + Soulblader : 300 F. **Samuel COMELLI, 2, hameau de l'Audrenais, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.59.38.**

Vds Amiga CD 32 ss gar. + Sensible Soccer : 2 000 F. **Sébastien MOAT, 4, av. Crouetto, 98000 Monaco. Tél. : 93.30.48.90.**

Vds World Hero 2 : 1 000 F. Ech. Art Off ctre N.Commando. **Phat TRAN, 32, rue St-Marthe, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.52.77. Ap. 19 h.**

Vds Mario Sar, Mortal, Soulblazer. Cher. contacts durables. **Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, Bat. G1, av. Jean-Paul Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

Vds Atari 520 STF + Moni. + 60 jx : 2 000 F. **Erik ESPALLARGAS, 59, rue du Pivert, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.08.63.**

Vds Amiga 500 : 1 000 F ou éch. ctre 6 jx SNin. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.**

Art Off : 990 F. Samouraï Sho. : 1 390 F. F.F Special : 1 390 F. Vds SNin. **Alexandre ABOUSLATBY, 23, rue Jean de la Fontaine, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.16.36. Soir.**

Vds Alien 3, Bubsy, SF2 Turbo, Star Fox : 250 F à 300 F. **Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.58.39.**

Vds Amiga CD 32 bits + 6 jx : 2 000 F à déb. **Baptiste BORDIER, 52, av. Foch, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.88.93.**

Vds PC Amstrad + écran + impr. + Indy + Best of The Best. Px : 1 900 F. **Alexandre GROSS, 18, rue De Wattignies, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.83.49.**

Ami 500 + Ext. + nbx jx + Btes rgts + Joy P. + souris : 1 700 F. **Boris WOLANSKI, 79, rue de Lamendin, 62710 Courrières. Tél. : 21.49.06.80.**

Vds Street Fighter 2 (Carte Jamma orig.) **Fabrice ADRIAN, 9, villa Blanche, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.44.70.**

Vds Cybermorph sur Jaguar, Atari. **Charles TARANCON, 107, rue de la Marjolaine, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.28.53. (H.R.)**

Vds Final Fantasy V. Px : 500 F. **Raphaël LANTERI, 56, rue des Sermentss, 95490 Vaureal. Tél. : (16-1) 34.21.00.57.**

Atari 1040 STE + lect. 2 DD + Mon. coul. + joy + souris + nbx jx : 3 000 F. **Laurent DEMOULIN, 5/84, rue de Mulhouse, 59000 Lille. Tél. : 20.85.99.06.**

Vds Amiga CD 32 + 2 jx. Px : 1 500 F. **Damien BOUVIER, 13, Monteuil, 38430 Saint-Jean-de-Moirans. Tél. : 76.65.90.52.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + 50 jx + bte + St.Fighter 2 : 1 500 F. **Julien ADNET, 73, rue Louis Lumière, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.65.32.**

Vds GG + 10 jx (Sonic 1, Mickey, St. of Rage, etc.) + adapt. MS. Px : 1 800 F. **Jonathan CHAUDRIN, 1, place Descartes, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.68.45.**

Vds GG + 5 jx + 2 adapt. + 2 jx Master : 1 200 F à déb. ou éch. ctre GB + jx. **Jimmy MUTEL, 31, rue Ambar, 59187 Dechy. Tél. : 27.96.40.71.**

Vds GG neuve + 5 jx (Sonic 1 et 2) + transfo + adapt. MS : 650 F. **Davy MARCEL, 21, allée du Phoenix, L'Orée du Parc, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.31.24.**

Vds GG + Mick et Mack + Sonic I et II + Mickey + AC Adapt. : 700 F. **Grégory HERAIL, route d'Avignon, 13440 Cabannes. Tél. : 90.95.37.58.**

Vds GG + Adapt. + 8 jx (Mickey 2, Oasis, Shinobi 1, 2..). Px : 900 F. **François SAVARIRADJALOU, Bat. C, cité Georges Clemenceau, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.60.61.**

Vds GG + adapt. sect. + adapt. MS + 4 jx GG. TBE. Px : 800 F. **Mathieu JACQUIER, rue Jean Tucat, 64420 Espoey. Tél. : 59.04.13.66.**

GG + adapt. + Sonic + 3 jx (Senna GP 2, S. Of Rage, P. Of Persia). **Jérémy CARRIER, 29, Frédéric Joliot Curie, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.01.22.**

Vds ou éch. jx GG (Donald Duck, Alien 3, Tom et Jerry). **Arnaud UHRES, 57, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.60.64.**

Vds GG (TBE) 4 jx, sect., cordon, 2 player. Px : 1 200 F à déb. **Florian PETIT, 17, rue Colonel Fabien, 08320 Vireux Mozhain. Tél. : 24.41.84.60.**

Vds GG + adapt. (sect. voiture) + 7 jx. TBE. Px : 1 000 F. **Isabelle TOURNIER, 26, av. Longperier, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.12.63.**

Vds GG + 2 jx neufs (Shinobi, Galaga 91). Px : 475 F. **Jean-François LE MOIGNE, 75, rue des Héros Nogentais, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.60.71.**

Vds GG + 3 jx Columms, Sonic 1, Shinobi : 600 F TBE. **Olivier PICHON, 18, rue de Portillon, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.51.73.55.**

Vds (TBE) Defender of Oasis (GG) 150 F. Dragon Lair (SN) 160 F. **Stéphane Franckel, 19, av. Ferdinand Buisson, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.08.05.22.**

Vds GG + Sonic I et II : 550 F. TBE. **Jean-Marc GBALLOU, 10, chemin Paul Valery, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.60.19.**

Vds jx GG : G.loc, Indy et Batman the Retour 100 F pce. **Nicolas VENIER, 108, av. Gabriel Péri, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.63.75.48.**

Vds GG + 2 jx + adapt. sect. : 600 F. **Fabrice LHERMENIER, 45, bd de Strasbourg, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.50.12.**

Vds GG + 4 jx + adapt. : 1 000 F. **Sébastien SOUDEE, Les domines, 37460 Mouans-les-Fontaines. Tél. : 47.92.73.12.**

Vds sur Neo-Geo World Heroes 2. Px : 950 F. **Jérémie MULLER, 3, rue des Iris, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.69.57.**

Vds Neo-Geo + 2 sticks + F.Fury Spécial, TBE. Px : 2 800 F. **Eric ROBIN, 23, rue du Clos Domino, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.83.58.**

Vds jx Neo-Geo : View P.Last Resort, Blues J., FF, BBS 2, MLor. **David JUHENS, 42, bd Felix Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.19.82.**

Vds sur Neo-Geo : Mutation Nation 700 F. **Frédéric ANGERON, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.**

Vds jx Neo Geo : Burning Fight : 400 F et Fatal Fury 2 : 890 F. **Anthony LAFFRAY, 32, rue de la Chenaie, 41120 CHAILLES. Tél. : 54.79.42.72.**

Vds sur Neo Geo Arts of Fighting, Fatal, F2 : 900 F pce. **Ludovic LIBER, 113, av. Pablo Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 49.06.07.31.**

Vds Neo Geo + 2 man. + WH II + Kom II + Cyber : 3 000 F. **Cyrille GOURMELON, 13, allée de l'Etang, 91190 Gif-sur-Yvette.**

Vds Neo Geo + man. + art of Fighting + Fatal Fury 2 : 2 900 F. **Nicolas DOUCET, rue du Duc de Bouillon, 32290 Aignan. Tél. : 62.09.20.51.**

Vds jx Neo Geo : World Heroes 2. Px : 950 F. **David BRUNET, quartier des Engrenaud, 13660 Orgon. Tél. : 90.73.08.37.**

Vds Neo Geo TBE + Trashralmut. Nat + Samouraï : 4 350 F à déb. **Nicolas LOGODIN, 32, rue Jean-Nicolas Leveau, 95480 Pierrelaye. Tél. : (16-1) 34.64.51.00.**

Vds Neo Geo + 2 man. + 3 jx : 3 100 F. Ech. SN + jeu ctre MD + SFII. **Somnuck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Samuraï Sodown. Px : 3 500 F. **David DIXNEUF, 3, rue des Martyrs, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.86.36.**

Vds GG + sect. + Olympic Gold + Street of Rage I : 700 F. **Nicolas CHAZOULE, 62, rue Beranger, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 40.95.07.97.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Memory Card + 6 jx (Art of Fighting) : 3 000 F. **Bruno FEUGUEUR, 28, bd Paul Verley, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.83.24.**

Vds, éch. jx Neo Geo. Vds jx Nec. **Philippe MOISSONNIER, 11, av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.02.51.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Fatal Fury 2 TBE (btes) : 2 350 F. **Cyril CARTON, 254, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.18.44.**

Sur Neo : Art of Fighting 600 F. Baseball 2020 : 300 F. **Stéphane DUBUC, chemin des Parquets, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.46.74.**

Vds Neo Geo + man. + 2 jx : 2 500 F. ou éch. ctre Combo. **Eluis PIGEARD, 15, rue Marius Pothier, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.73.52.**

Vds jx NG Burn Fight : 400 F. Alpha Miss 2 : 600 F. Fatal F : 500 F. **Julien PLE, 2, rue du Basilic, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70.**

Vds jx Neo Geo dès 350 F. Jx GG à 70 F. **Grégory THIERY, 63, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.08.15.**

Vds Neo Geo + 2 man. + S.Sidekiks + Thrash rallye + Base Ball. Px : 3 800 F. **Dimitri BAROUKN, 26, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.21.34.**

Vds sur Neo Geo Samouraï Shodown et Robo Army. **Stéphane RAMIREZ, 84, rue Pierre Lescot, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.22.62.**

Vds Neo Geo + Fatal Fury 2 + man. Px : 2 300 F. **Jérôme PAWLOWSKI, 65, rue de l'Encios, 59151 Arleux. Tél. : 27.89.54.82.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Memory Card + jeu Football Frenzy. Px : 2 300 F. **Gérald MORNET, 3 ter, rue D'Auffargis, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.46.41.69.**

Vds Neo Geo + 2 man. + Mem. Card + World Heroes II. : 300 F. **Stéphane DIMOU, 13, rue de la Cerisaie, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.54.62.**

Vds jx Neo Geo : Magician L. : 400 F. Samourai Shodown : 1 000 F. **François FIRMIGNAC, 16, rue Marc Seguin, 15130 Arpajon-sur-Cere. Tél. : 71.64.67.49.**

Vds Neo Geo + Fatal Fury 2 : 1 800 F. **Joseph SACCONE, 6, rue J.-B. Clément, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.24.79. De 20 à 23 h.**

Vds jx Neo Geo de 400 à 800 F sur Paris. **GERALD. Tél. : (16-1) 48.40.75.52.**

Vds Neo Geo ss gar. + 2 man. + Art of Fight + M.Card. Px : 2 300 F. **Mikael ZAKINE, 10, rue Van Gogh, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.78.50.**

Vds jx Neo Geo. **Frédéric RATELET, 35, rue de Chateauneuf, 18570 Trouy. Tél. : 48.20.38.51.**

Vds Neo Geo + man. ss gar. : 1 500 F. **Michaël BELK, 38, rue Lucien Sampaix, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.45.97.**

Neo Geo + 2 man. + Memory Card : 1 700 F. **Xavier BOUET, 24, av. des Sorbiers, 77930 Fleury-en-Bière. Tél. : (16-1) 64.38.07.85.**

Vds jx Neo Geo, Magician Lord 150 F. **Jonathan TESCHNER, 13-14, rue Roland Dorgeles, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.93.06.**

Vds Neo Geo + 2 man. + World heroes II + S.Side Kick. Px : 3 300 F. **Jean-Pierre HERIN, 27, rue du Chemin de Fer, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.34.36.**

Vds ou éch. jx Neo Geo (S.Side Kick, 3 Count Bout...) et jx GB. **Sébastien CAJAL, 29, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.67.58.**

Vds jx Mario 4 sur SNin sans bte. Px : 200 F. **Nicolas PACIFICO, 6, rue Honegger, 62138 Douvrin. Tél. : 21.77.08.79.**

Vds SF2 Turbo : 350 F. Cybernator 300 F. Zelda 200 F ou éch. **Loutfi AJAOUN, 8, rue Balluste, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.76.71.**

Vds Jimmy Connors et Star Fox : 300 F ou 550 F les 2. **Guillaume BOUILLETTE, 172, rue des Iselles, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.82.33.**

MICROMANIA RECHERCHE POUR SES MAGASINS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

VENDEURS

Vous êtes jeune, passionné par les jeux vidéo vous avez plus de 20 ans et le baccalauréat.

RESPONSABLES DE MAGASINS

Vous avez entre 25 et 30 ans, le Baccaluaréat + 2 ou une expérience réussie dans la vente.

Envoyez votre C.V + Photo + lettre manuscrite à : MICROMANIA

Service du Personnel. BP 009 06901 Sophia Antipolis Cédex

Vds Néo Géo + 2 man. + mémory px : 1 840 F vds 8 jx de 300 F à 1 080 F. **Rodolphe DE LABOULAYE, 12, allée des Cèdres, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.71**

Vds nbx jx NG px : 300 à 600 F ach. art of F. 2 1 000 F. **Sithan NGON, 9, allée du Val de Marne, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.29.64**

Vds Néo Géo + man. + Cyberlip + Side Kick + WH 2 + Trash + Viewpoin. px : 4 500 F. **Bruno PIERRE, 1/115 rés. des Fontaines, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14**

Vds jx Néo Géo (Samurai Shodwn 1 000 F + F. Fury II 700 F + jx Jaguar (Raiden 400 F). **Laurent PUGLIS, 12, rue Sully, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.65**

Vds 2 man. px : 300 F pce mémo cart. 100 F transfo px : 200 F Soccer px : 700 F. **Philippe NALLINO, 1, imp. les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25**

Vds Néo Géo + 2 man. + mémory carte + 4 jx px : 3 800 F. **Grégory VACHE, 14, rés. du Général de Gaulle, 62161 Marceuil. Tél. : 21.48.88.76**

Vds Néo Géo px : 3 700 F + 3 jx (WH2...) + man. vds GG px : 1 000 F. **Frédéric BRIDIER, 15, rue des Bosquets, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.32.46.09**

Vds Néo Géo + 2 man. + mémory + 1 jeu ss gar. px : 2 500 F. **Hervé CAPPELAERE, 12 tour Chanzy, Grande rés., 62300 Lens. Tél. : 21.67.31.08**

Vds Néo Géo + 1 jeu px : 1 800 F. **Alexandre SCHMIDLIN, 32, rés. Marcel Baudin, 13230 Port-St-Louis-du-Rhône. Tél. : 42.48.44.63**

Vds jx NG : Trash, King 2, Nam. 75 Burning, FF2 et super Kicks. **Nebojas ZIVANOVIC, 32, rue Louise Michel, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.99.49**

Vds éch. jx Néo Géo : SS Kicks, Nam 75, Ninja Combat et nb jx MD. **Vincent AYCIRIEIX, 2, rue des Noues Reines, 51420 Reims. Tél. : 26.02.45.19**

Vds jx Néo Géo : art of Fight + soccer Brawl px : 1 500 F. **Jérémie CLAUSSE, 5, rue Jacques Dulud, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.43.79**

Vds Néo Géo + man. + card + robo Army px : 2 500 F. **Frédéric MANSON, bât. : 2B, La Prédina, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04**

Vds Néo Géo + 4 jx px : 4 000 F (Aof 8 man., Trash. Rally, Soccer Brawl...) **Ludovic HUGUET, 146, rue des Acacias, 59147 Herrin. Tél. : 20.96.87.73**

Vds Néo Géo + man. + World Heroes tbe 2 000 F ou éch. ctre Combo. **Olivier FAURE, 26, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.13.41**

Vds art of Fighting 500 F sur Néo Géo ou éch. contre jx. **Edouard PERILLAT, 30, rue de Montribloud, 69160 Tassin. Tél. : 78.36.51.90**

Vds Néo Géo + man. + 2 jx px : 2 000 F ou 2 500 F avec monit. **Cyril CUCCHIETTI, 5 b, lot Rhin & Danube, 13320 Bouc-bel-Air. Tél. : 42.22.43.33**

Vds Néo Géo + 2 jx F. Fury + Blues Journzy 2 000 F tbe. **Sébastien FOSSIER, 2, lot Derrière les Clos, 51420 Vitry-les-Reims. Tél. : 26.97.02.95**

Vds Néo Géo + 4 jx px : 3 500 F vds Snin. + 7 jx + 4 man. px : 2 500 F. **Stéphane MOLINS, 36, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.76.61**

Vds jx Néo Géo Snin. MD. **Stéphane MOLINS, 36, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.76.61**

Vds jx Néo Géo : F. Fury px : 500 F alpha M. II px : 600 F bur. Fight px : 400 F. **Julien PLE, 2, rue du Basilic, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70**

Vds sur Néo Géo Sengoku px : 450 F. **Olivier DETEZ, rue du Bois, 85 Leuze, Belgique. Tél. : 069.66.17.62**

Vds ou éch. jx Néo Géo : W. Point, B. Journey, BBS 2... vds Snes. **David JUHENS, 42, bd Félix Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.19.82**

Vds Néo Géo + man. + 1 classeur avec 50 tests px : 1 080 F. **Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92**

Vds sur Néo Géo : World Heroes 2 px : 950 F à déb. **Adrien LEMOINE, 27, rue des Belles Feuilles, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.79.62**

Vds jx Néo Géo, Baseball 2020 Crossed, Soccer, Side Kicks. **Yannick SALUS, 556, rue Lamartine, 69400 Villefranche-sur-Saone. Tél. : 78.72.85.37**

Vds Néo Géo + 2 man. + M. card + S. Showdown + M. Lord px : 2 790 F. **Sébastien BOROT, 1, rue Jules Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97**

Vds Néo Géo + man. + magician Lord tbe px : 1 990 F. **Nicolas DELPRAT, 11, impasse des Pinsons, 30820 Laveirac. Tél. : 66.81.50.76**

Vds nbx jx Néo Géo, FF2, WH2. **Jean-Philippe BLANC, 125, rue Ernest Pernot, 73190 Challes-les-Eaux. Tél. : 79.72.83.97 (ap. 19 h)**

Vds Néo ss gar. + man. + View Point, px : 3 500 F. **Denis LAI, 6, av. M. Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22**

Vds GG + alim. 4 jx px : 600 F. **Jean-Baptiste BENOIT, 7, rue des Semailles, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.31.52**

Vds jx GG (Mickey-Sonic 2 alimen. 3 Fantasy zone 1 px : 140 F pce. **Cédric FREMAUT, 72, rue de Maubeuge, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.15.23**

Vds GG + 7 jx + adapt. sect. val. : 2 570 F px : 900 F. **Sylvain CHARRON, 83, rue Aristide Briand, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 42.70.42.15**

Vds GG + 6 jx + adapt. sect. + revues val. : 2 100 F px : 850 F. **Rodolphe HUAULT, Le Petit Montauron, 53270 Saint-Jean-sur-Erve. Tél. : 43.90.27.61**

Vds GG + adapt. sect. + 7 jx (Sonic 1 + 2 Wonderboy 3 etc...) px : 1 150 F. **Nicolas SIPPEL, 11, rue de Bourgogne, 57550 Falck. Tél. : 87.93.54.05**

Vds GG + adapt. sect. + 4 jx px : 1 000 F. **Alain BUFFARD, 145, rue d'Italie, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74.97.50.78**

Vds GG + 2 jx (Mickey et BT Returns) tbe px : 500 F. **Benjamin CLAUZEL, 19, rue de la Prairie, 33520 Bruges. Tél. : 56.28.02.73**

Vds GG + Columns + 6 jx (Mortal K., Sonic Chaos, GP II...) px : 1 200 F. **Eric MARTIN, 730/22, av. George Pompidou, 02000 Laon. Tél. : 23.20.20.41**

Vds 9 jx GG tbe (Sonic 2, GP 2, Street of Rage...) 200 F pce. **David COSSUS, 3, rue Margaine, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.94.47.87**

Vds GG + 2 jx + adapt. MS px : 500 F. **Alphonse BEAULLIT, 42, rue du Général Leclerc, 93220 Gagny. Tél. : 43.01.09.57**

Vds jx GG px : 150 F : Sonic 1, 2, Tazmania, Spiderman. **Olivier LABROT, 20, allée des Plaines, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.42.57.20**

Vds GG + transfo + 13 jx px : 1 500 F. **Laurent LANDUYT, 24, rue de la Paix, 59890 Quesnoy-sur-Deule. Tél. : 20.39.83.24**

Vds GG + 25 jx + adapt. + loupe + batterie + val. : 2 500 F. **André SCHMIDT, 24, rue Pillet, 71000 Macon. Tél. : 85.34.59.71**

Vds GG (tbe) + 8 jx (Shinobi 1, 2, Sonic...) + adapt. sect. px : 900 F. **François SAVARIRAD-JALOU, bât. : C, Cité Georges Clémenceau, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.60.61**

Vds Mortalkombat sur GG px à déb. **Rémy RUGA, 35, rue Mairerichard, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.45.38**

Vds jx GG de 100 à 200 F (Sonic, Alien 3, etc...). **Julien ROTY, 37, rue de la Plaine, 59780 Willens. Tél. : 20.41.94.74**

Vds GG + nbx jx ou éch. ctre MD + jx (Aladdin). **Benoît FOUBERT, 69, rue du Maine, 53960 Bonchamp. Tél. : 43.90.30.56**

Vds jx GG à 70 F. **Christophe COTO, 38 B, rue du Temple de Blosne, 35136 St-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.67.28.09**

Vds GG + adapt. + loupe + 5 jx (Columns-Sonic-Mickey 2-Streets of rage II-Super Monaco GP II) px : 750 F. **Mathieu SFEDJ, 14, rue des Fleurs, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.08.34**

Vds GG + jx px : 500 F. **Patrick PHAM-LE, Chemin du Cret de Montcher, 69210 Lentilly. Tél. : 74.01.84.28**

Vds GG + adapt. + 5 jx px : 900 F. **Laurent LECOMTE, rés. André Dubeaux, porte E11, 59590 Raismes.**

Vds GG + Compil 4 jx + Sonic 2 + MK + adapt. sect. px : 1 150 F. **Sébastien COLOMBIER, 13, hameau de St-Esteve, 13760 St-Cannat. Tél. : 42.50..61.32**

Vds GG + 4 jx + adapt. sect. et MS tbe px : 800 F. **Mathieu JACQUIER, rue Jean Tucat, 64420 Espoey. Tél. : 59.04.13.66**

Vds GG + Colums + boîtes px : 300 F. **Cédric COCAGNE, 37, cité André Brun, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél. : 55.35.96.09**

Vds GG + 5 jx : Crystal, Warrior, Streets of., Sonic 2 + adapt. sect. px : 990 F. **Arnaud SCEMAMA, 23, rue Jacques Hilairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.01.03.56**

Vds 6128 + 2 lect. + joys + adapt. TV nbx jx Prog. Sod. Volum doc. **Jean-Michel RICARD, 11, rue des Gémeaux, Chateau des Servières, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.10.96**

Vds figurines DBZ neuves px : 100 F. **François MICHAUD, 46 E, rue André Theuriet, 06100 Nice. Tél. : 93.84.92.80 (ap. 19 h)**

Vds Zelda 3 et Street Fighter 2 ; 300 F pce. **Martin ARHAN, 101, bd Saint-Michel, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 69.92.01.77**

Vds et éch. cartes Jamma px : 500 F. **Olivier CHATRENET, 3, place du 8 Septembre, 25000 Besançon. Tél. : 81.83.22.29**

Vds câbles pour relier consol sur monit. AMS, ATA, etc... 100 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 St-Germain-lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98**

Vds A500 px : 1 000 F ou éch. ctre 6 jx Snin. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73**

Vds Star Wars, Starfox px : 250 F SF2 : 100 à 150 F le tout 550 F. **Olivier MOUDOULAUD, 51, bd Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.03.99**

Vds Atari 520 STE + 2 joy + souris + ext 1 mo + nbx jx. **Arnaud BOIS, 54, rue des Chardonnerets, 60340 Villers-sous-Saint-Leu. Tél. : 44.56.34.46**

Vds ou éch. Rival Turf., super R. Type : 220 F ou 400 F les 2. **Alain STYNS, Fort de Crozon, bât. : E.13, 29160 Crozon. Tél. : 98.26.14.56**

Vds 520 STE écran coul. souris + 30 jx + impri. + 2 mans. px : 2 800 F. **Thomas PAILLER, 9, allée du Bataillon Hildevert, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.74.00**

Vds Amiga 600 + 2 joys + câble + souris + 34 jx (Dune) px : 1 800 F. **David ROPRAZ, 35 bis, rue des Pas Roches, 77210 Samoreau. Tél. : (16-1) 64.23.99.36**

Vds carte Jamma pour Combo + Street Fighter III, C.E. double DR. **Hervé JACQUES, 12, rue de Ruffi, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.73.72**

Vds consoles, éch. jx Secret of Mana, Pop'n, Lost, Lufia... **Alexandre SPICAT, Petit Chemin de Serres, Villa la Jeandre, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.93.31**

Vds Jaguar Fra. complète + 3 jx px : 2 500 F à déb. **Aurélien PINIER, 86, bld Camélinat, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.01.37**

Vds Amiga CD 32 + 3 jx ss gar. px : 1 990 F. **Mikaël PEYRE, 19, villa des Frênes, Domaine des Tremblays, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.04.82**

Vds Mortal, Zelda, Starwing, Flasback, Bubsy de 250 à 300 F. **Nicolas LERICHE, 29, rue du Lac Leman, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.01.86**

Vds Star Wars + Super Ghouls'n Ghosts, px : 600 F ou 300 F pce. **Daniel LARCHE, Collège, 33540 Sauveterre-de-Guyenne. Tél. : 56.71.53.59**

Vds 6128 + moni. + module TV radio + nbx jx + impri. px : 2 500 F. **Romaric HAINEZ, 24, rue de Picardie, 60170 Ribecourt-Oreslincourt. Tél. : 44.76.92.19**

Vds PC 1512 ko 2 DD + util. 1 200 F ou éch. ctre MD + jx. **Joël PETER, 40, rue E. Delacroix, 67206 Mittelhausbergen. Tél. : 88.56.23.80**

Vds Dragon Ball 22 (Jap.) px : 300 F ach. boîte de PW, Z3, SF2, TN 4. **Sébastien GIRARD, 49, av. de Saint-Germain, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.36.61**

Vds CPC 6128 + jx + joy + tuner-TV px : 1 500 F tout équipé. **Erwan POTTIER, Kerbois, 56950 Crach. Tél. : 97.56.64.32**

Vds jx SF2-Mortal Kombat 100 F S. Star Wars 250 F. **Alexandre BRIERE, L'Epinaie, Chemin de Nuyet, 72460 Savigné l'Evêque. Tél. : 43.27.20.93**

Vds Amiga 500 + moni. coul. + 2 joys + man. + souris + 200 jx et logs bon état px : 2 900 F à déb. **Tél. : (16-1) 48.23.76.72**

Vds éch. jx MD et Snin. Néo Géo + 2 jx (FF et Sidekick). **Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11**

Vds cartes Jamma Thunder Hoop, Toki, Captain America némo... **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48**

Vds Mario Kart,, Mickey etc. **Yann CHAMBELLAND, 5, square de Tréyère, 13850 Greasque. Tél. : 42.58.83.49**

ACHATS

PC ENGINE

Cher. CD-Rom PC Engine + câble + 1 jeu pour 300 F. **Cédric DEGRANGE, 293, av. du Général Leclerc, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.61.83**

Ach. SMS + jx à bon prix. **Guillaume APPERE, 28, rue Monge, 29200 Brest. Tél. : 98.44.53.71**

Ach. jx sur Amiga CD 32. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29**

Ach. Street & II turbo, FFII, Bob W. Comand., Crock., R. Type, Roadr. Pilotw. **Fabrice LAUDE, 46, av. Jean Moulin, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.05.66**

Ach. F1 Pole Position maxi px : 250 F, (tbe, avec not.). **Eric DORDONNE, 32, rue Pierre de Coubertin, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.02.23**

Ach. Snin. + 5 jx + man. 1 000 F maxi. **Jaid MITHA. Tél. : 67.47.37.22**

Ach. moni. coul. 600 F maxi. **Camille ROCHETTE, 3, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.01.70**

Ach. Snin. + Street Fighter II turbo px à déb. **Omar BAALI. Tél. : 37.41.91.07**

Ach. GB + jx + câble tbe px à déb. **Sébastien DEGOUY, 10 bis, rue Paul Delattre,, 59310 Nomain-Orchies. Tél. : 20.84.74.87**

Ach. MD Fr. tbe + Formula one ou Fifa. Px 600 F. **Dominique JAILLET, 15, rue La Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél. : 54.47.69.21**

Ach. Néo Géo + man. + 1 jeu (Nam 75 ou autre) px : 1 350 F. **Francky CAULLE, La Ferté St-Samson, 76440 Forges-les-Eaux. Tél. : 35.09.95.10**

Ach. ordi. avec clavier lecteur disk ou K7 px : 500 F. **Stephan GHALEM, 11, rue de Bellot, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : (16-1) 64.20.19.58**

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

SONY GAME LINE

36.68.22.02*

Un service interactif inédit

Speed Doctor répondra personnellement à toutes vos questions

Jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence.

2,19 F la minute

RESULTATS DU CONCOURS
AERO THE ACROBAT
paru dans le numéro 28 de CONSOLES+

1er prix : **Un jeu Aero the Acrobat sur Super Nintendo et publication du dessin dans CONSOLES+**
Mathieu COMPIN - La Ferté Alais

du 2ème au 20ème prix : **Un jeu Aero the Acrobat sur Super Nintendo**
Arnaud TREPAT-MARTI - Pechabou / Aurélien FOURNIVAL - Gauchy / Robert RICAUD - Jausiers / Sébastien LE FOLL - Sarlat la Caneda / Philippe LAUJUE - Charbonnières les Bains / Karine GIMENEZ - Arcachon / Djamel BELARBI - Paris(10) / Arnaud LENHART - Clichy sous Bois / Lionel TEIXEIRA - Paris(13) / William TREMBLAY - Espondeilhan / Bertrand GERNEZ - Boulogne sur Helpe / Guillaume GOUMAT - Valence / Sébastien ERTEL - La Riche / Angélique BRACHOT - Grande Synthe / Arnaud KLEIN - Saint Nazaire / Florian GUERIN - Garches / Geoffrey STEPOURENKO - Asnières / Cédric TRANEL - Dieppe / Jérémie GAUCHER - Dissay

du 21ème au 71ème prix : **Un badge Aero the Acrobat**
Sylvain HENRY - Achicourt / François-Charles LECUP - Bussy les Daours / Cédric BORNE - Lyon(03) / Erwan BESNARD - Rosny sous Bois / Ghislain CHIROUZE - Marignane / Basile CHAPON - Ales / Magaly RIEHL - Strasbourg / Renaud MENARD - Paris(13) / Julien THIERRY - Le Havre / Mehdi REDJEUR - Levroux / Matthieu GESDON - Saint Berthevin / Maxence ORSATTI - Quenza / Laurie LENHART - Clichy sous Bois / Aurélien PARMENTELAT - Gérardmer / Michel SEGUNA - Rochemaure / Jonathan LEVY - Marseille(12) / Frédéric JOUGOUNOUX - Marseille(06) / Teddy LABAT - Saint Vincent de Paul / Manu CHAUDHURI - Boulogne Billancourt / Emmanuel EGRE - Paris / Alexandre SIMON - Savigny sur Orge / Stephen BESNARD - Rosny sous Bois / Sylvain DELAITRE - Asnières sur Oise / Nathalie JURBERT - Montigny le Bretonneux / Patrick DUCHESNE - Paris(04) / Serge COUSTE - Brive la Gaillarde / Walter HOFMANN - Rognes / Didier NEBLE - Rognes / Nicolas NEBLE - Rognes / Sylvie NEBLE - Rognes / Xavier FARJON - Le Mans / Ulrich KIVOUVOU - Gradignan / Stéphane AMESEE - Toulon / Stéphane HUNTZINGER - Otterswiller / Léonard PIRASTRU - Strasbourg / Sébastien GRANDJEAN - Freland / Claude VAGELLI - Bastia / Christian GRASSI - Marseille(13) / Julien ANSEL - MOULLE / Maxime JACQUES - Pleumeur Bodou / Michaël GARCIA - Nevers / David BERTIL - Saint André / David FHAL - Le Soler / Pierre-Elie FRUGIER - Colombes / Stéphane HENRY-BOKDAM - Conflans Ste Honorine / Alkan DONMEZ - Courcouronnes / Nicolas BOUCHARD - Bron / Nicolas GUILLOT - Le Tholonet / Romain RIMBAULT - Villeneuve s/Lot / Yannick CHEMLA - Marseille(11)

Ach. Néo Géo + 2 man. + Samourai Shodown px : 2 400 F. **Nesrin BALICI, 76, av. Daniel Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58**

Ach. Snin. + 2 man. SF II turbo px : 500 F. **Jonathan CHEVALLIER, 12, rue Rossini, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.68.78**

Ach. sur MD Turtles Fighter à 250 F ou Street Fighter 200 F. **David ABRILLE, rue du Paouis Barbotte, 08140 La Moncelle. Tél. : 24.29.54.27**

Ach. SF II turbo sur Snin. à 250 F. **Sébastien FARAGOU, 23, rue d'Arle Cité Amouroux, 31500 Toulouse. Tél. : 61.99.88.20**

Ach. ttes les consoles à 300 F pce. **Sébastien DUNAS, 2, rue Usine, 58160 Imphy. Tél. : 86.38.33.60**

Ach. jx Lynx : Shangai, Switchblade, Slimeworld, Dracula, Crist. **Jean-René DUPONT, 11, rue Jean Cocteau, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.83.97.58**

Ach. Sonic 3 ou Street of Rage 2 px : 350 F l'un. **Tél. : 94.95.80.77**

Ach. Tetris + Bomblis sur SFC, vds ach. éch. jx Néo SFC. **Jérôme BARTOLETTI, 90, av. du Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01**

Ach. Néo Géo + Pads + jx (FFS WH2 etc.). **Farid SAADI, BP 6147, Centre FPA (TMMSI), rue de Rosel, 14065 Caen.**

Ach. sur MD John Madden 93. **Laurent JOUHANNEL, 4, clos la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.83.57**

Rech. sur MD Shining Force, Landstalker, Phantasy Star 2. **Yannick PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73**

Ach. TT CE qui concerne la NEC : Hu Card, CD, Console. **Guillaume MATHELIER, 7, rue Henri Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46**

Ach. Mégaman. Goe-Mon. Fighter ou éch. ctre hits. **Jérémy SMADJA, 102, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.60.44**

Ach. adapt. sect. sur Lynx px 40 à 60 F. **Frédéric SAGNET, 4, cité Jacques Duclos, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.54.14**

Ach. Snin.-SFC-Snes en tbe px : 300 F. **Bruno GUIDI MOROSINI, 2, rue Collin, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.72.52.17**

Ach. Mangas (DBZ, Ranma, Erotique,...) ou CD (SF2, Fatal,...). **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42**

Ach. jx GB 85 F maxi. **Florent MESTRE, 6, chemin du Bois du Couget, 32000 Auch. Tél. : 62.63.15.63**

Ach. S. of Mana, adapt. 60 H, Legend jx de rôles 300 F maxi. **Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78**

Ach. jx de basket sur Snin. Techno, NBA Jam, etc... **Jean-Sébastien TAUTH, 41 A, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.92**

Ach. Dragon Ball 3, vds Rock'n Roll Racing-Last Resort NG... **Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71**

Ach. jx NG ; ach. Duo R-Nec jx à bas prix. Vds Nes + 8 jx px : 800 F. **Cyril ALLEGRE, 16, rue de Bougainville, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.46.10**

Ach. adapt. MS pour GG 60 F maxi. **Lahcen HAMIDI, 5, square Camille St-Seans, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.91.17**

Ach. sur GB Final Fantasy Legend 1, 2, 3 Looney Toons, etc... **David BERTAUD, 17, av. Cambacères, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23**

Ach. copieur 24 M sur Snes px : 2 000 à 3 000 F. **Olivier GRAVNER, 15, av. de Vizille, 38000 Grenoble. Tél. : 76.21.70.60**

GAMEBOY

Ach. jx GB et Nes 100 F à 200 F pce. **Brigitte ALFANO, quartier Beauplan, Régale Saint-Esprit, 97270 Saint-Esprit. Martinique.**

Ach. jx Nec et jx GG petit prix. **PHAM, 100, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 30.96.03.35.**

Ach. jx Lynx maxi 150 F. **Thierry HEISSAT, 19, rue de la Haye, 57000 Metz. Tél. : 87.30.43.37.**

Ach. Splatter house 3 de 200 à 300 F. **Emmanuel TONDELIER, 213, rés. le Ponchelet, 62140 Henin-Beaumont. Tél. : 21.76.33.25.**

Ach. Samourai, Shobown sur MG, vds jx SNes et GB. **Marc LARCHE, 1A, rue du Kochersberg, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.21.36.**

Ach. sur MD Wonder Boy 5 : 120 F ou éch. ctre jx SNin : Hook... **Alexis ANDRIEU, 36 bis, av. du Myosotis à Combes, 12110 Aubin. Tél. : 65.63.21.13.**

Ach. jx GB : Batman et Ghost Buster 2 à 350 F les 2. **Stéphane MATCHEU-MADJEU, La Commanderie, bât. G3, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.52.94.**

Ach. Neo-Geo + jx + 2 man. : 1 500 F maxi. **Rémy TISSOT, 26, rue du Docteur Calmette, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.37.30.56.**

Ach. jx Nec, SNes, CBS-Colecovision. Vds jx, ach. GB. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Ach., éch. jx Neo-Geo. Vds Pocky Rocky, Rock'n Roll. Racing SN. **Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71.**

Cher. titres CD TV pour tourner sur Amiga CD 32. **Christophe LABOURIER, 25 bis, rue Montferrat, 69500 Bron. Tél. : 78.41.13.10.**

Ach. SNin TBE à 300 F + man. + jx. **Nicolas PICAT, Barreau, 33240 St-Laurent d'Arce. Tél. : 57.43.57.34.**

Ach. Neo-Geo + Samouraï Shodown + 2 man. : 2 200 F. **Nesrin BALICI, 76, av. Daniel Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Ach. SFC. Vds 15 jx SNin. Vds Matos Amiga. **Christophe BOUCLE, 45, av. du Général de Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.45.73.**

Ach. jx GG. Px raisonnable. **Vincent MALLEJAC, 42, rue Amiral Courbet, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.73.17.**

Ach. ou éch. jx Nec cart. Rech. Outrun, Parodius. **Christophe DANGREMONT, Bat. D4, 6, cité Denis Cordonnier, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.21.62.51.**

Ach. World Jockey 170 F max. TBE et F1 Triple B. **Freddy VOGT, 26 bis, rue du Colombier Lanore, 63200 Riom. Tél. : 73.38.65.82.**

Ach. Jaguar + jeu : 1 400 F. Vds View Point : 1 000 F à déb. **Laurent BOUCHAUD, 16, rue Henri Hervé, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.57.03.**

Ach. sur MD Amazing Tennis 200 à 220 F. (boîte, not.). **Thomas GAVORY, 38, rue de la Paix, 62360 CONDETTE. Tél. : 21.91.83.80.**

Ach. 4 Count Bount sur SN, Neo-Geo 600 F maxi. **François BERRIER, 2, rue du Col de Dyane, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.70.04.**

Ach. jx (Neo-Geo) 600 à 1 000 F. (FFS, SSK, W2). **Laurent MAUBERT, 26, allée Georgez Bizet, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.**

Ach. Neo-Geo + 1 jeu + 2 pads : 1 000 F. Vds 2 jx GB 100 F pce. Vds jx MS. **Emmanuel DECLE, 83, rue Neuve, 24100 Bergerac. Tél. : 53.63.23.48.**

Ach. sur MD Amazing Tennis ou autres jx de sports. **Max-Olivier CAZALS, 1, av. Sauzede, BP 50, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.22.79.**

Ach. cartes Jamma à bon px (SST2, ST2 Turbo, Punisher). **Ivan DOBOSZ, 17, bd Th. Sueur, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.92.66.**

Ach. Neo-Geo + 2 man. + 1 jeu (Art of Fight, FF2, FFS Pec) : 1 800 F. **Sylvain KOPKO, 10, ruelle des Bergers, 77230 Longperrier. Tél. : (16-1) 64.02.68.92.**

Ach. sur GB Final Fantasy 2 et 3 + autres jx. **David BERTAUD, 17, av. Cambaceres, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Ach. MD 2 avec ou sans jx. Faire offre. Ach. jx MD 175 F maxi. **GOMEZ, 150, bd de Grenelles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.44.54.**

Cher. tout sur Ranma 1/2 (Mangas, etc.) **Gilles LITTERA, HLM, ST-Just, Bellevue Bt.10, av. Corot, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.10.11.**

Ach. Nec duo ou duo R. 1 000 F à 2 000 F avec ou sans jx. **Guillaume MATHELIER, 7, rue Henri Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46.**

Cher. GB + Zelda + Game Genie : 450 F maxi. **Julian BOUCHEZ, 67, av. Esprit Armando, Bt. 6, 83500 Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.61.46.**

ÉCHANGES

Éch. Road Runner Death Valley sur Snes. **Sébastien HERBILLON, 34, allée de la Bergeronnette, 95800 Courdimanche. Tél. : (16-1) 34.46.11.05**

Éch. Néo Géo + 3 jx + M. card contre Combo AV + jx (M. Kombat). **Cédric RUEDA, 37, av. des Cottages, 31400 Toulouse. Tél. : 61.54.26.12**

Éch. jx Snin. : Krusty, Ranma 1/2 II, ctre jx SFC, Snin., Snes. **Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33**

Éch. ou vds jx sur Mod et SN. **Sam APIC, 131, rue de Charenton, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.68.02.04**

Éch. sur MD Talespin ou Mégalomania ctre NHLPA Hockey 93. **Christophe PERROTINN, 23, av. Hoche, 53100 Mayenne. Tél. : 43.09.17.49**

Éch. sur MD Thunder Force 4, Galares (Stu) ctre Jeu Gool. **Frédéric MICHEL, 22, rue du Petit Bois, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.63.11**

Éch. Snin. + 2 man. + 4 jx contre Néo Géo. **Laurent ROUESNE, 6, allée des Orchidées, 44880 Sautron. Tél. : 40.94.73.72**

Éch. Mickey, Magic al Quest. ctre Young Merlin ou NBA Jam. **Damien COMBEAU, 200, rue du Château, 88140 Dombrot-le-Sec. Tél. : 29.07.41.11**

Éch. sur MD Aladdin ctre Greatest Heavyweight. **Antoine HEIMANN, 15, rue Montesquieu, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.93.39**

Éch. Global-Gladiators ctre Sup. Volley-Ball ou jx sports. **Michaël FOURCHEROT, 57, rue du Pressoir, 44522 La Roche-Blanche. Tél. : 40.98.44.09**

Éch. Cool Spot contre Général Chaos. **Alexandre CHICHKOVSKY, 23, av. Thiers, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 64.40.47.17 (ap. 17 h)**

Éch. Starwing + Steet Fighter II ctre Dragon Ball Zll. **Julien LAPORTE, 63, av. de Paris, 17200 Royan-Pontaillac. Tél. : 46.39.31.02**

Éch. Amiga 1200 + nbx jx + souris + joy ctre MD + jx. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79**

Éch. DBZ ctre S. Mario Kart. **Arnaud LEVEQUE, 7, chemin de l'Eglise, 91630 Cheptainville. Tél. : (16-1) 69.14.83.34**

Éch. Amiga CD 32 + 2 man. + 3 jx ctre Snin. + jx. **Stéphane JULIEN, 91, rue de Saint-Quentin, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.47.58**

Éch. GB + 11 jx + acc. contre GG + 4 jx (Sonic Donald ou autre). **Xavier WALLET, 684, rte Nationale Bouin, 62140 Hesdin. Tél. : 21.86.90.35**

Éch. sur Snin. Zombi + Bomberman ctre Dragon Ball ZZ3. **Julien GUILLAUME, 43, Groupe Eisenhower, 51100 Reims. Tél. : 26.08.11.73**

Éch. GG 8 jx câble batterie malle loupe ctre MD inter Fifa Soccer + 1 jeu. **Elistoé VILLETTE, 14, rue Toulouse Lautrec, 76120 Grand-Quevilly. Tél. : 35.68.44.57**

Éch. Ghouls & Ghost ctre Mr Nutz, Tiny Toons, DBZ 2. **Eric GENNIGES, rue du Bois, 56450 Surzur. Tél. : 97.42.11.82**

Éch. NES + 2 jx contre MD + 1 jeu. **Steeve CONSTANTY, 4, rue du Freundstein, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.75.43**

Éch. S. Mario World ctre DB Z3. **Florian TARREGA, Tournemire, 81100 Castres. Tél. : 63.35.87.27**

Éch. jx Snin. **Laurent WAWRZYNIAK, av. de l'Europe, Pavillon Jura, E. 4, n° 11, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.83.28**

Éch. Snin. + 7 jx (DB 23 Fatal 2 Human GP 2...) ctre Néo Géo. **Mikaël CLEMENT, 6, rue Alexopoulos, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94**

Éch. jx M CD Road Avenger et P. of Persia. **Franck BONNAY, 42, Abbée Ferry, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.00.93**

Éch. jx sur Néo Géo (Nam 75, Ninja Kombat). **Bruno NOWACKI, 3, rue du Soldat Beaulieu, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.28.56**

Éch. Mortal Kombat, Jurassic Park ctre NHL 93, NBA Jam. **Ludovic ODDOS, 17, allée des Cormorans, 33260 La Teste. Tél. : 56.54.73.44**

Cher. Herzog Zwei. **Nay Bour MENG, 10/24, rue Eugène Potier, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.55.33 (ap. 18 h 30)**

Éch. MD + 19 jx + man. ctre Néo Géo + 4 jx ou faire offre. **Bruno LLAURO, 1, square G. Aguttte, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.16.64**

Éch. super Scope (Snes) ctre Dragon Ball 2 et 1 autre. **Yann ESCALON, 3, rue Jules Ferry, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.51.50**

Éch. Snin. + 10 jx + adapt. 60 HZ ctre Néo Géo + 2 man. + MC + F2 SS. **Philippe JOUBERT, Domaine des Acarins, 03300 Cusset. Tél. : 70.41.31.44**

Éch. S. Mario all Star + Soul Balader avec Soluce ctre DB Z II. **Samuel COMELLI, n° 2, hameau de l'Audrenais, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.59.38**

Éch. MD + man. + 4 jx (Aladdin etc...) + GG + jx ctre N. Géo + jx. **Nicolas MARULAZ, 37, rue Poulet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.39.22**

Éch. F-Zéro ou Zelda 3 ctre DB Z II ou DB Z III ou Ranma 1/2 II ou III. **Philippe BALMON, 8, Grande Rue, La Fallonnière, 69340 Francheville-le-Bas. Tél. : 78.59.78.54**

Éch. S. Aleste Exhaust Heat 2 ctre Tiny Toon. **Nicolas LOUIS, 16, rue de la Cossonière, 45100 Orléans. Tél. : 38.56.54.92**

Éch. jeu Snin. USA S. Mario Kart ctre 1 jeu Snin. Fr. **Marie MOGNO, 1, chemin de Rebel, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61.09.19.23**

Éch. Dragon Ball Z 2 ctre Ranma 1/2 (Jap, US ou Fr.) **Jocelyn CAMBRIA, 85, rue Martin Luther King, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.33.94**

Éch. Snin. + DB Z3 + SF2 turbo + 4 jx ctre Néo Géo + WH2 + Samurai. **Yannick HUCHARD, 7 A, chemin de l'Arabesque, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.20.03.95**

Éch. jx GB Navy Seals ou Dr Franken ctre Five on Five ou NBA all Star Challenge 2. **Antoine PAUL, 23, rue le Jardin de Haut, 50620 Le Dezert. Tél. : 33.56.87.34 (ap. 17 h 30)**

Éch. jx Snin. : Ranma II, Exhaust Heat II, Krusty. **Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33**

Éch. jx Snin. (Mario 4) ctre Dragon Ball Z 2. **Jean-Michel DUCHESNE, 64-121, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.51.16**

Éch. jx Snes (Secret of Mana. Mortal Kombat, Spider Man...). **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39**

Éch. jx MD ctre jx MD et Snin. (Rocket Knight, Aladdin, Alien 3). **Christophe SERVOL, rue du Stade, 63620 Giat. Tél. : 73.21.75.13**

Éch. ou vds jx MD (Sor 2, Int. Rugby, Tiny Toons...). **Grégory SABRE, 36, rue de Merville, 59940 Estaires. Tél. : 28.49.30.14**

Éch. jx NES USA Desert Etrik + adapt. CT Dragon Ball 2. **Laurent REGUENA, 9, cité Bonduelle, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.77.96**

Éch. GG + 4 jx contre Snin. **Philippe FREISMUT, 96, rue Franklin, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.04.92.90**

Éch. ou vds Snin. + 2 man. + 4 jx ctre MD + 4 jx px : 1 600 F. **Thomas BONTEMPS, Chemin de Laval, 34120 Tourbes. Tél. : 67.98.87.16**

Éch. Nes + Zapper + 4 jx + 2 Pad ctre 4 jx MD ou GG + 1 jeu. **Yohann ROGER MONCOUCUT, 2, place Edith Piaf, 91270 Vigneux-sur-Seine.**

Éch. ou vds jx sur Snin. **Marc SIVERA, Les Campanules, bât. : 02, 1, bd de la Pomme, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.37.57**

Éch. vds ach. DK, K7 de jx sur Snin. **Philippe BEAUJARD, 4, rue Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.03.56**

Éch. ou vds jx Néo Géo (WH 2, SS Kick, Nam 75) vds MD + 3 jx px : 1 200 F. **NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24**

Éch. Bart's Nightmare ctre GB. **Cyrille MORIN D'HAUCOURT, 54, rue Poullain Duparc, 35000 Rennes. Tél. : 99.31.14.79**

Éch. Aladdin (Snes) ctre Pop and Twin Bee (VF, US, JA). **Emmanuel SAUBAT-LALANNE, 9, rue Henri Poincaré, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.11.05**

Éch. Batman Returns (Snes) ctre Axelay ou Starfox. **Alberto SANTOS, 20, rue Catulienne, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.03.28**

Éch. Néo-Géo + WH2 + FF Spécial ctre MD + MC D2 + 3 jx ou SFC + 5 jx. **Olivier PERRIN, 24 bis, rue Gassendi, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.47.67.67 (ap. 16 h à 18 h)**

Éch. Néo Géo + 3 jx (World Heroes 2, Super Sidekicks, Thrash Rally) ctre 3 DO + Crashn'Burn. **Cédric CHACON. Tél. : 93.85.32.75**

Éch. ou éch. : Scope 6 + 6 jx MD + joy Pad + livre Séga. **FEDERICO, Chemin de St-Maxim, 83170 Tourves. Tél. : 94.78.71.98**

Éch. jx MD : Moonwalker super Thunder Blade, Mickey, Donald. **Christophe QUINAULT, 46, rue Thiers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.60.20**

Éch. Fatal Fury 2 contre Last Resort ou vds px : 800 F. **Sébastien LEGER, 5, rue Voltaire, 29200 Brest. Tél. : 98.46.57.63**

Éch. ach. vds jx sur Néo-Géo cher. GB ou GG + jx. **Chino SISOUPHANH, 1, rue Jules Ferry, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.20.58**

Éch. Snin. + Bastard + 2 man. ctre Néo Géo + man. + 1 jeu. **Jérémy LEPLUS, 77, allée Dupleix, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.12.16**

Éch. Mario 4 + ST II ou ST II ou Mario 4 + 100 F ctre ST II Turbo. **Giovanni SIANI, 13 et 15, rue des Petites Ecuries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.84.34**

Éch. Mario all Stars ctre Tetris Battle Gaiden (US, Jap.). **Yvan GARIN, 13, rue de la Mairie, 91690 Sacias. Tél. : (16-1) 60.80.96.55**

Éch. jx MD (X-Men, Shadow Dancer, Alien Storm...) faire offre. **Jérémy DUHAMEL, 139, rue Jules Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.13.01**

Éch. Lynx + 3 jx ctre GB + jx. **David THOMAS, 16, rue du Général Leclerc, 60880 Le Meux. Tél. : 44.41.29.57**

Éch. Mortal Combat ou S. Mario World ou F-Zéro contre DB Z II. **Clément TURPAULT, 47, rue Louis la Gorgette, 33150 Cenon. Tél. : 56.31.89.59 (H.R)**

Éch. vds jx Néo Géo, rech. 3 DO à bon prix. **Thierry PICARDON, 2, rue Louis Barthou, 28100 Dreux. Tél. : 37.46.72.61**

Éch. R-Pr, Bomber, MK, DB Z 2... ctre FF2, Actraiser 2, Zombies. **Christian LAPPARTIENT, rue Moret, 49410 Saint-Florent-le-Vieil. Tél. : 41.72.77.77**

Éch. World Heros ctre Fatal Fury 2 (Snin.) **Adel CHELINI, Le Lavandin, 16, les Pins, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.76.40**

Éch. jx MD : Tiny Toons, Sonic Spinball, G. Gladiator, W. of Illu. **Thomas SEGUIN, 9, rue des Bleuets, 95570 Attainville. Tél. : (16-1) 39.35.28.33**

Éch. Terminator, Greendog, Kid Cameleon ctre jx de Hockey. **Julien JACQUIN, 12, rue de la Croix, 34880 Laverune. Tél. : 67.07.90.13**

Éch. ou ach. jx MD px : 75 F. **David RESMOND, 13, cité Yves Le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79**

Éch. vds jx : Quackshot, Shadow Dancer, Tazmania, Dragon's Fury. **Frédéric COSOLETO, 122, rue Julian Grimau, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.91.91**

Éch. Another World (US) sur Snin. ou vds px : 300 F. **Philippe MOMPARLER, 11, rue Peychan, 40600 Biscarrosse. Tél. : 58.78.71.08**

Éch. jx (Telmonba-Jimmy Connors) rech. contacts. **Yann TISSIER, 02, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.91.72**

Éch. Mortal Kombat GB ctre jx de rôle (Mystic, Zelda, FFL. 2). **Cédric BERNOUX, 139, rue d'Italie, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.59.62**

Éch. super James Pond ctre Batman Returne ou Dragon Ball Z. **Mickaël RICAUX, 442, HLM la Haye, route de Saint, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.42.91.43**

Éch. SFC + 4 jx (SFII) + 3 Pads + adapt. US contre MD + jx. **Xavier ANDRIEU, 200, rue de Verdun, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.36.10**

Éch. ach. vds jx MD. **Patrice WOUTERS, 22, rue Nicolas Carnot, 59282 Douchy. Tél. : 27.43.04.13**

Éch. ach. DB Z 2 Empires Strite Backs et F. Fury 2 sur Snes. **Mathias CELLIER, 100, rue St-Denis, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.86.93**

Éch. Sengoky 2 sur Néo Géo contre Snin. ou SFC + 1 jeu. **Jacques WALKOWICZ, Les Couailles Vers, 81190 Mirandol. Tél. : 63.36.57.50**

CLUBS

Konichiwa, un club d'échange, un Fanzine ! Env. 1 tbre à 4,4 F. **Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, 12120 Meljac. Tél. : 65.74.25.92.**

Cherche contact sur Jaguar. **Laurent DE CAVEL, 9, rue Godin des Odonais, 18200 St-Armand. Tél. : 48.96.44.36.**

Cher. contact pour créer club SNIN. **Alexandre LOUIS, 19 E, chemin de Boutary, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.23.64.18.**

Club Go ! Vds, éch., ach. : 20 F. Déjà 500 adhérents. Venez nous rejoindre. **Josephine MAISONNAVE, 8 bis, rue d'Alsace, 54200 Royaumeix. Tél. : 83.62.86.56.**

Mega concours (25 fév.) à gagner jx, console, CD INSCRIPTION : 20 F. **Frédéric CIRON, Le Clos Fleuri, 74930 Reigner. Tél. : 50.95.47.80.**

Enfin un club 3 DO sur Paris. Ech., vds. **Mike JESANFRO, 97, boulevard Victor Hugo, 92110 Clichy. Tél. : (16-1-) 42.70.20.00.**

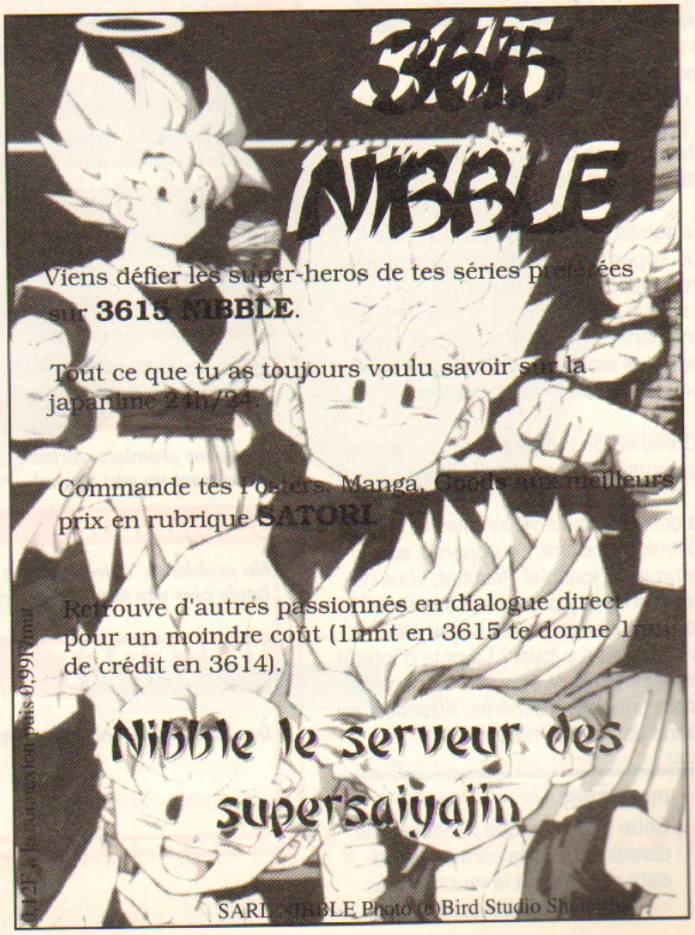
Rech. cartouche Abram Tank, Simulateur de Tank. **J.-Pierre HAMADOU, 5, allée Henry Barbusse, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.98.56.**

Club Neo-Geo, Mega CD, éch. jx. Cher. adhérents. **CLUB NEO-GEO, 8, lot. Beau-Soleil, 43000 Aiguilhe. Tél. : 71.02.15.25.**

Club Arcade Boy : vds Tips et Astuces. Toutes consoles. **Renaud COLLIGNON, 53, rue de Monthermé, 08000 Charleville. Tél. : 24.56.34.71.**

Location, achat et vte : 150 titres disponibles, doc. gratuite. **CONSOLES MEGA CLUB, 21, rue des Martyrs de la Résistance, 59130 Lambersart.**

New Club de corresp., ach. éch. vtes sur MD, SNES, GG, GB, Jaguar. **Florent VAN DER BORGHT, 6, rue du Bosquet, 59116 Houplines.**



NIBBLE, SATORI ET SETSUMEI LANCENT LA PETITION POUR UNE MEILLEURE JAPANIME EN FRANCE ! RENSEIGNEZ-VOUS SUR 3615 NIBBLE !

NOTATION SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%
Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superb jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qu satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

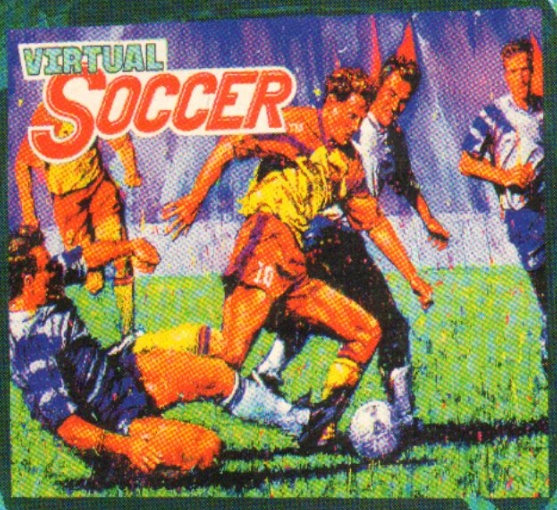
Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

Le meilleur jeu de foot depuis l'invention du ballon rond



VIRTUAL SOCCER Pour que le rêve des fans de foot devienne réalité ! Plus qu'un simple jeu, sa réalisation vous permet d'expérimenter tous les aspects de ce sport spectaculaire.

Jetez un oeil à ce qui suit...

- Choix de trois vues du terrain : vue verticale, latérale et plongeante
- 24 équipes nationales possédant chacune des niveaux tactiques totalement différents, tous les joueurs ayant des caractéristiques uniques en terme de Puissance de Tirs, Résistance et Vitesse
- Graphismes et animations très détaillés
- Conditions atmosphériques et état du terrain variables
- Tirs de penalty hyper réalistes
- Cinq arbitres possédant chacun des qualités d'arbitrage distinctes
- Jouable seul ou à deux
- Commentaires d'après-match

Ne perdez pas de vue que vous incarnez à la fois l'entraîneur de l'équipe (attention aux mauvais choix tactiques !) et un joueur. En tant que joueur, faites bien attention sinon vous pourriez sortir du terrain sur une civière ou recevoir un carton rouge !

Est-il nécessaire d'en dire plus?

© 1993 Hudson Soft
Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

HUDSON SOFT

Virgin INTERACTIVE entertainment

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

3615
virgin games

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F PAR MINUTE)